Легендарный Лунный Скульптор 14 том (СИ)

Нам Хи Сон

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

•

Annotation

Lukas Smit

Lukas Smit

Легендарный Лунный Скульптор 14 том

Деревня Железная Рука

За редактуру 1 главы огромное спасибо babki97

"Извините меня, но какой уровень вашего скульптурного мастерства? Я уверен, что вы достигли среднего уровня, но выше ли он шестого среднего ?"

"Если я вам дам дорогой железной руды , не могли бы вы поделиться небольшими секретами создания скульптур?"

Это было очень необычно для гномов просить других гномов, стоя на коленях. В тот момент, когда Виид вошел в гильдию скульпторов, как раз происходило такое удивительное событие.

Дзинь!

- Вы начали путь Вечного скульптора.

Возможны изменения в некоторых характеристиках, когда будет показано серьёзное отношение к скульптурам. В некоторой степени, великолепное мастерство будет полезно для достижения высокого уровня навыков.

Скульпторы формально отстранены от мира.

Дворяне и Королевские семьи услышат ваше имя через скульптурные гильдии , и другие скульпторы подымут свой боевой дух.

Неизмеримая вариация и изменчивость в выражении ; если у вас есть креативность, она способна открывать новые методы к

созданию скульптур.

Поскольку страсть к скульптурному мастерству повысилась на 100:

- Харизма увеличивается на 50.
- Эффект навыков имеющих отношение к скульптуре увеличивается на 20%.
- Использование манны для способностей уменьшено на 20%.

Он был удовлетворён многими преимуществами пути скульптора. Виид уже был на вершине скульптурной профессии. Именно с тех пор как он создал скульптуру, которая привлекла внимание и удивила целый континент. (За нее он и получил огромную известность и немало славы)

Гном инструктор сказал:

"Даже если ты посвятишь всю свою жизнь безграничному миру скульптуры, ты так и не увидишь конца. Пока люди, одержимые охотой и приключениями, не видят важность скульптуры, они говорят, что почтеннейший гном-скульптор Кенделлев полностью наслаждается приключениями. Может быть вы слышали эту историю?"

Гномы, которые собрались вокруг и старались обнаружить секрет скульптуры, замолчали.

Они стали слушать гнома-инструктора, так как казалось, что он предоставит некоторую информацию.

`Гном-скульптор Кенделлев?'

`Это имя гнома из задания, которое еще никто не смог выполнить.'

`Однако, пролог немного отличается от прошлого раза.'

`Поторопись и скажи, что ты не слышал о нём!'

Гномы думали об этом, однако они жаждали услышать слова инструктора, поэтому они замолчали.

Интуитивно, рот Виида начал нахваливать этого неуловимого гнома-мастера.

"Вот оно как. Это задача задача для нас: гномов, которые любят вызовы. Мы гномы-скульпторы можем ходить везде, используя наши мощные ноги."

"Эх. Это правда, если это была бы любая другая раса со слабой выносливостью, представители которой путешествуют на лошадях."

"Романтика приключения лежит в ходьбе. Только с помощью ходьбы можно испытать настоящие чувства и вдохновение."

"Это то, что ты должен попробовать."

Вид был раздражен из-за наблюдений гномов.

`Как я могу спокойно говорить с инструктором в такой ситуации.'

`Всё, что я слышу, это дрожащая болтовня.'

Гномий инструктор продолжил.

"В любом случае, он был гномом, который любил путешествовать в одиночестве, и никто и никогда не позволял себе наложить свои руки на него. Можно было бы сказать, что он был одним из редких гномов, которого чрезвычайно уважали даже высокомерные Эльфы."

"Он,казалось, был очень талантливым Скульптором. Его могли терпеть даже отвратительные Эльфы."

Особенности эльфийской расы.

Они презирают использование материалов, таких как деревья, скалы и глина, при создании скульптур. Они презирают использование частей природы, для искусственного создания скульптуры.

Эльфы ненавидят скульпторов, потому что они берут жизни деревьев и превращают их в древесину.

По этой причине, в лесах, где проживают Эльфы , нет Гильдии Скульпторов.

"Эта история была передана со времён моего прапрадеда. Было сказано, что его навыки скульптуры достигли божественного уровня, но, к сожалению, ни одну из сделанных им работ сейчас практически не возможно увидеть ".

Хотя большинство скульптур Захаба в Королевстве Розенхайма было разрушено, было значительное количество коллекционеров, которые держали его скульптуры в складах, и теперь процветают от их продажи .

Как религиозные святыни и Башня Воинов, Башня Магов также сохранила продукты великих мастеров, но гномьий скульптор Кенделлев не оставил ничего для будущих поколений.

"Ожидаемо, что только гномы знали о его подобных Богу навыках. Надменные Эльфы даже не говорили бы о нашем предке, который сделал поразительные скульптуры по их подобию ..."

"У него нет семьи или учеников?"

Даже если это были просто потомки Кенделлева, Виид хотел встретить их так или иначе.

"Говорят, что нету. Ему понравилось путешествовать в одиночку, так что, он не женился и жил всю своя жизнь в одиночестве . Даже месторасположение его места погребения остается неизвестным. Мы, гномы, можем только лелеять только скульптуры, которые делаем каждый день ".

"Верно."

Гномы были расой, у которой была большая гордость за свое снаряжение, защитные механизмы и произведения искусств.

"Я не могу поверить, что он разрушил бы работу своей жизни так, чтобы никто не видел её. Хотя это - только догадка, место, которое трудно найти ..., я думаю, его работа могла содержаться в скрытом месте, в которое может войти только самый выдающийся мастер, даже среди нас гномов. Если это - исключительный Скульптор, он или она мог бы быть в состоянии обнаружить его".

Виид кивнул своей головой.

"Вот это уже больше похоже на правду".

"Пожалуйста, сообщите мне, если Вы в состоянии обнаружить следы этого человека, потому что я хочу утереть носы этим высокомерным Эльфам и Людям".

Дзинь!

- Запрос мастера скульптора Джорбида.

Невероятная история была раскрыта в гномьей Гильдии Скульпторов, начиная с древних времён.

Гномы утверждают, что был Скульптор, который мог обработать огонь и воду, свет и тьму, среди них. Однако другие не верят в это.

"В то время как гномы могут быть расой, которая может произвести удивительного качества вооружения, независимо от того насколько они талантливы, их скульптурный талант походит на талант ребенка. Так как они коротки, даже если они говорят, что знают, как делать скульптуры, как они их могут сотворить? Хахаха!"

Оскорбительные замечания Эльфов отозвались эхом всюду по лесу.

"Гномы должны все еще узнать о тайне и красоте природы".

Хотя их слова были очень удручающими, раса гномов не протестует.

Для гномов, чтобы вернуть их гордость, нужно было бы найти следы работы гномьего Скульптора Кенделлева.

Трудность: гномьий скульптор, расовое задание.

Вознаграждение: честь и слава среди гномов

Ограничения задания: доступный только скульпторам гномов.

Если задание потерпит неудачу, гномы получат низшую репутацию с Людьми и Эльфами.

Гномы, стоящие рядом, которые слушали историю, попробовали отговорить Виида.

"Инструктор также попытался дать мне это задание прежде".

"Не принимайте эго. Это - одно из первых заданий, которое они дают любому гному, который думает о взятии умения

скульптора. Если Вы примите его на данный момент, будет трудно убрать его позже и нет возможности удалить задание. Я клянусь".

"Я принял это задание, но никто ничего не знал о Кенделлеве. Это задание, от которого я разочаровался после попыток в течение двух недель, пытаясь закончить его. Я много страдал, чтобы прийти в себя после потери известности и близости".

Гномы пытались остановить гнома, которого они никогда не видели прежде и продолжали поощрять его попытки отказаться от задания. Однако там были и чрезвычайно любопытные Гномы, следящие за действиями Виида.

`Но на сей раз, объяснение и описание задания немного отличалось ..

Честно говоря, оно изменилось значительно.

Но потому что ему и многим другим было любопытно узнать про Кенделлева, они были вынуждены принять задание и следовать ему.

Это было расовое задание; они приняли его, потому что они думали, что после следования будут дополнительные бонусы, но было много гномов, которые сожалели, что приняли его.

Однако в отличие от того раза, он дал Виду больше деталей и любезно всё объяснил. Они тщательно наблюдали, как его известность и близость, а также различие в его умении скульптора изменили отношение и диалог инструктора.

И затем Виид сказал:

"Я верю, в факт, что мы - гномы, когда-то имели великого скульптора среди нас. Я буду определенно искать доказательства, чтобы пихнуть их в носы высокомерных Эльфов".

- Вы приняли задание.

Спасибо. Я надеюсь, что Вы найдете его".

Как средство показать благодарность, инструктор показал вырезание Эльфа.

"О! Он уже принял задание".

"Даже при том, что я попросил его..., пожалуйста, откажитесь о. него, прежде чем будет слишком поздно".

Гномы, которые были около него, беспокоились.

Честно говоря, они были встревожены.

Даже если рассмотреть одну неудачу от задания, которые они приняли, оно было признано как непреодолимое. Однако, так как Виид принял задание, у гномов было неудобное чувство, что он преуспеет.

"Преподаватель, я также верю в рассказы о Скульпторе Кенделлеве. Я также хочу искать его следы".

"Я буду также ..."

"Не Вы ли парни уже терпели неудачу ранее? Однако было бы лучше, если побольше гномов будут участвовать в его поисках".

После получения задания от инструктора бдительные гномы уехали вместе, потому что они все подозревали, что будут оставлены позади. Виид , максимально используя эту возможность, оставил Гильдию Скульпторов.

***

Гномья деревня, Железная Рука была построена вдоль бурных горных вершин .

Магазины кузнеца и здания были построены на неровных поверхностях, и деревенская площадь была сделана в форме лестниц. Было очень мало плоских ландшафтов, которые были найдены, поэтому они были очень дорогостоящими.

Нет такого места как деревенская площадь для людей, чтобы продать их нежелательные товары и принять на работу товарищей по команде.

Виид пошел в угол площади и начал ваять.

Са-гак-сса-гак

"Я слышал, что у гнома есть превосходные навыки скульптуры, это правда?"

Время покажет. Любой, кто принял и закончил поиски Кеделлева, будет хвастать об этом".

"Мы подождём и увидим".

Гномы близко наблюдали за Виидом. Игроки, которые приняли поиски Кенделлева, были переполнены сожалением.

Вид был полон решимости решить проблему с этим заданием.

Вид ваял, не показывая намерения переместится.

Его чудесное умение позволило ему вырезать круглый блок древесины, вращая его, как будто это было яблоко!

Даже после становления гномом, неизвестные существа шептали в его ухе.

- Я сожалею, что проигнорировал Вас вплоть до сих пор. Пожалуйста, поторопитесь и создайте мою скульптуру.

- Смотрите на меня; смотрите на меня и ваяйте меня, говорю я. Скульпторы всегда игнорировали наше существование.

- Слабый. Вызывающий жалость. Разве Вы не желаете власти?

Это могло бы быть, потому что он был перевоплощён в гнома, использующий его умение ваяния, но существа, которые говорили с очаровательными голосами, стали более вежливыми.

Они прекратили проклинать его после того, как он показал свои навыки в Гильдии Скульпторов, из-за этого, он ваял с облегчением.

"Нет, теперь! Это не походит, я буду здесь изо дня в день. Я сделаю Вам некоторые скульптуры. Пожалуйста, становитесь в

линии, линии!"

В этой манере он продал сувениры молодым гномам, как бизнес со стороны ...

В то время как не было многих гномов с выдающимися навыками скульптора, было много Воинов и Борцов. Если бы скульптура была меньшей, то была бы большая вероятность использовать ее во время сражения.

В этом случае он зарабатывал на жизнь, делая и продавая скульптуры, он продал их продавцам, которые хотели купить и продать, их туристам.

"Разве Вы не можете увеличить цену всего на 1 медяк?"

"Это - скульптура, которую я сделал с большим усилием ..., Пожалуйста, дайте мне еще 1 медяк. Я покажу Вам удешевление".

"Я даю специальную скидку. В течение короткого времени все скульптуры будут с 30% скидкой! Это скидка распространяется на первых 5 человек".

Для некоторых гномов продажи проходили в различные суммы, в то время как другие ушли со своей сокрушенной уверенностью.

Гномы, которые смотрели, потеряли свою надежду и ушли.

Хотя он начал ваять, чтобы ускользнуть от преследователей, Вид переполнялся мотивацией. По сравнению с вырезанием и продажей скульптур в других деревнях и Королевствах, клиентские запросы здесь абсолютно отличались.

"Ваши, скульптуры отличаются от того, что сделали те другие гномы. Я заплачу 1 золотой".

Спасибо. Это очень щедро".

"Вы делали их как подарки для тех, кто приехал в гномью деревню? Спасибо."

Чтобы проявить уважение к мастерам гномам, они обычно платили запрашиваемую цену. Он получал другое обращение в человеческих деревнях.

Гномьи Скульптуры шутливо преобразовывались при появление гостей, это было настолько популярно, что продавалось нарасхват.

И шедевры которые он сделал демонстрировали его внутренние чувства, прежде всего!

Дзинь!

- Прекрасная работа! Мальчик гном был закончен!

Счастливый мальчик гном, носящий шляпу.

Хотя у скульптуры нет детского вида, отсутствие бороды говорит Вам о его молодом возрасте.

Смотря на скульптуру близко, всестороннее мастерство

скульптора может быть найдено.

Художественная ценность:

Поскольку это работа Вечного Скульптора, 73 лет, то Специальные бонусы:

удача увеличивается на 7.

Число законченных Прекрасных работ: 34

- Эффект скульптурного мастерства увеличился в опыте.

- известность увеличилась на 1.

Есть несколько незначительных ошибок, но скульптура все еще вышла как прекрасная.

Я думаю, что это очень хорошо сделано для моего стандарта, даже бобы могут вырасти посреди засухи.

Но с тех пор как был выбран путь Вечного Скульптора, шедевры стали производиться гораздо чаще.

`Все это благодаря увеличенной эффективности моего умения'.

Вид был удовлетворен конечным результатом. Мало того, что умение Ваяния увеличивалось, но и даже связанные навыки увеличили эффективность на 20%.

Техника секущего ножа увеличилось на 20%, и Скульптурная трансформация станет лучше в выражении расовых особенностей.

Вид смог использовать быстрый измеренный опытом метод, который он узнал на своей незаконной работе в течение его подростковых лет.

Приблизительно с 45 созданными шедевральными скульптурами он мог заработать приблизительно 1,200 золота.

Это были мелкие деньги по сравнению с тем, что делали другие игроки, но со всеми его деньгами, которые он инвестировал в Мору даже, это небольшое количество было драгоценно!

Всю ночь напролет Виид делал скульптуры.

Когда наступило утро, Гномьий Освободительный Корпус вошел на городскую площадь.

"Один день налогов для всех путешественников!"

Все обязаны платить налоги за всю коммерческую деятельность, сделанную на площади, если Вы не заплатите требуемые налоги, то Вы будете насильственно высланы.

Освободительный Корпус Гномов управлял всеми гильдиями в Железной Руке!

Освободительный Корпус Гномов увеличил налоговую ставку деревни на 35%, делая его выше, чем в каких-либо других деревнях.

Убийственные налоговые ставки!

Большинство людей согласилось, в целом, что название группы не соответствовала их поведению.

`Они должны изменить свое название. Группа Гномов Эксплуататоров была бы намного более подходящим названием'.

Освободительный Корпус Гномов управлял королевством Тор, включая 8 гильдий и другие небольшие деревни.

Каждый месяц гильдия должна была отдать дань Дьявольскому дракону Кэйберну в форме товаров. Таким образом жадные гномы не могли стать богатыми.

Гномы с Начальным умением Кузнечного дела не подымали глаза, чтобы избежать высоких налогов. Те, кто имел Средний навык попытались надуть их и заявить, что они переехали в другую деревню. Однако Гномья Освободительная Группа все еще ходила по деревне, вынуждая их заплатить налоги.

Гномы от Освободительной Группы подошли к Вииду.

"Артхэнд , Вы должны заплатить облагаемый налог за это".

"Старшие, зарабатывая на ежедневное проживание находятся в тяжелом положением бедняков".

"Все другие Скульпторы также платят налоги. И от того, что мы услышали, Вы заработали довольно много".

"Я недавно изучил ваяние, и это - правда, что у меня есть несколько клиентов. Однако другие ревнуют ко мне и порочат меня. Сколько мог сделать скульптор?"

"Пожалуйста, примите 15 золота".

"Я не могу, давайте 20 золотых, если Вам не нравится, то покиньте деревню".

Из-за угрозы Воина Гнома у Вида не было выбора, кроме как заплатить 20 золотых. Однако это была относительно маленькая цена, если Вы сравните ее с налогами мастеров оружейников, которые составляют примерно несколько сотен золотых. Собирая весь их доход с налогов, Освободительный Корпус Гномов имел очень большую прибыль .

Из-за защиты Дьявольского дракона Кэйберна не было никакой потребности поддерживать армию, потому что ни монстры, ни другие Королевства не смели вторгаться. Среди гномов случалась случайная борьба за власть, которая обычно не продолжалась очень долго и не имела катастрофических последствий.

Гномы были расой, которая была готова к суровой осаде.

Города и деревни были основаны на резком ландшафте гор, которые давали подавляющее преимущество защитникам, и без магов или лучников, у них не было необходимых ресурсов, чтобы напасть.

Королевство Гномов было разочарованием.

Хотя это было место их рождения, те, кто имел определенную степенью мастерства, рассеивались всюду по Версальскому континенту.

***

"Ах! Какая красивая скульптура, в последнее время я сделал большинство из них без ошибок".

"Что Вы говорите о, Пин? У медной статуи, которую Вы сделали вчера, было больше достоинств. Настолько хорошей была статуя "Взволнованного Ребенка Гнома" ?"

"С точки зрения женщины скульптура, которую Вы создали сегодня, более привлекательная".

Виид создал скульптуру двух человек, которые не могли прекратить ссориться.

У Германа была профессия Гнома Кузнеца. При виде скульптур созданных Виидом он сказал: "Вы похожи на Кузнеца с превосходными навыками".

Виид не мог, не спросить.

"Как Вы узнали это?"

"Если Вы посмотрите близко, это очевидно. Вы не Гном по рождению?"

"Да".

"В этом месте большинство гномов знакомятся между собой и живёт дальше. Хотя большинство других людей думает, что все гномы похожи, если Вы посмотрите близко, есть незначительные различия".

Длина бороды, цвет волос, формы жакета, и даже размер головы отличается согласно вкусу гнома. Даже если другие люди испытывают затруднения при определении их, если бы Вы фактически познакомились с гномом, то вы легко сказали бы их особенности.

Таким образом, Герман сказал, мягко поглаживая его бороду.

"В то время как я думаю, что знаю, в некоторой степени большинство Скульпторов Гномов, которые живут в королевстве Тор, не было не одного среди них, который был бы похож на Вас".

"Кажется, что Вы знаете, как ваять".

"Это - работа без чего-либо специально вовлечённого. Говоря о ваянии, не Вы ли мастерски владеете Вашими руками?"

"..."

"Хотя я обучался, чтобы справиться с ваянием, не было никакой причины для меня, осваивать другие навыки. В нём трудно достигнуть мастерства но вероятно легко стать достаточно хорошим в нем".

"Вы видите много старающихся гномов".

"Гномы, которые работали над Ваянием, обычно имели

обычные мечты и достигали их. Однако фактическое число гномов, которые сделали так как вы, является очень небольшим. Они тренировали свои руки, обучаясь умению Ваяния, так они могут поднять другие навыки? Однако я думаю, что человек Вашего калибра может позволить себе сделать это".

"Почему Ваша оценка меня настолько видающееся?"

"Вы знаете, сколько времени Вы сидели, здесь ваяя, и съедая только хлебные крошки?"

Виид не думал о времени в течение многих часов.

"Уже - 22-й час. Видя Ваше самообладание, терпение и замечательное умение в ваянии, я предположил бы, что это будет невероятно для Вас, чтобы не улучшить другие навыки".

Особенно среди расы гномов, было много игроков старшего возраста.

Занятие навыками искусства, обычно считались скучными и раздражающим для большинства энергичных молодых людей.

Герман был пожилым игроком, возраст которого был в середине 40-х.

Его сын и дочь оба были солдатами другого королевства; его работа была Садовником, и он делал перерыв каждые три - четыре месяца. Герман жил, весело проводя время, исправляя броню и оружие его детей, когда они заходили.

Помимо Германа, была женщина по имени Пин.

Девочка с милым именем была эльфийкой!

В отличие от чрезвычайно худых фей, эта женщина эльф, у которой были пропорции похожие на взрослого человека. Даже при том, что ее работа была Шаманом, когда она поехала в гномью деревню, она успокоилась. Повышая ее специализацию; дух вина.

Пожертвовав духа вина Земле в королевстве Тор удвоило его эффекты.

Чтобы должным образом повышать возраст духа вина и его прогресс достиг Среднего уровня, она должна была выбрать хорошую и прочную почву, предложить его там остаться и закопать.

Так как Виид был на площади Деревни Железной Руки и ваял в течение 20 часов подряд, он стал близким с большим количеством сельских жителей кроме этих двух игроков.

"Артхэнд , Вы уже закончили заказ перламутрового шкафчика?"

"Да. Вот готовое изделие".

Вид передал перламутровый шкафчик, который он сделал ранее.

Хотя это было немного преувеличением, чтобы сказать, что

они были чистыми статуями, они были только простыми продуктами. Теперь он мог делать изделия, которые требовали много умений.

С тех пор деревообработка, обработка металлов, различные ремесла и другая ручная работа были все связаны с ваянием, это было чрезвычайно практично.

Перламутровый шкафчик должен быть детализирован и удобен для использования. Таким образом это потребовало художественной стороны и не было легко сделать.

"Замечательно, Артхэнд! Это, должно быть, был трудный запрос, но мне он нравится. Вы закончили его скрупулезно, как будто Вы были частью нашего клана гномов".

Гном заплатил и уехал с его перламутровым шкафчиком.

Вид был удовлетворен этой сделкой.

И столь дорогой вещью, как перламутровым шкафчиком, была возвращена стоимость материалов и даже больше.

"Артхэнд, что относительно ножен которые, я просил?"

"Здесь. Я закончил все".

Спасибо. Давайте займемся бизнесом снова".

Гномы продолжали смотреть на него.

"Господин, статуя журавля, которую я уронил и сломал починена? Если я буду пойман моей мамой, то у меня будет большие проблемы".

"Я использовал высококачественный клей, чтобы склеить осколки шеи , статуя выглядит как новая".

"Вы не видите царапину, правильно?"

"Конечно".

Виид выполнял все запросы, что давали сельские жители.

В то время были также случаи когда люди, просили сделать специальную скульптуру, но большинство было тривиальными запросами. Если у гномов была вещь, которую они жаждали, они мчались, чтобы сделать ее сами вместо того, чтобы поручать ее на других.

Однако работа, которую просили сельские жители , не давала много вознаграждения, известности или близости.

На его уровне мастерства, если бы он был сосредоточил всё своё внимание на производстве случайной раздражающей вещи, она была бы легко закончена!

В тот момент пьяный гном, который носил красный жилет, спустился с пути, находясь в поиске чего-то.

Где это было? Куда я могу пойти, чтобы восстановить его? Нет немного времени, осталось, прежде чем оговоренное время с человеком придёт".

Виид заметил, что глаза гнома ярко сияли.

`Я предполагаю, что пора прекратить долгое ожидание'.

Не было никаких гномов в деревне, которые знали о скульпторе Кенделлеве. Не было бы никакого способа, которым граждане королевства Тор не проведут поиск.

- Они были ... те, кто был здесь с начала и не мог принять форму. Вы, кто любит ваять, Вы должны пойти в место, являющимся Королевством маленьких существ. Будет место, где чрезвычайно упрямые существа будут чувствовать большое количество гордости.

Однако не было других причин, это было местом, в которое богиня Фрея, сказала Виду идти.

Виид приблизился и заговорил с пьяным гномом.

"Не могло ли так случится что вы, ищете немного хорошей железной руды?"

Верно! Верно! Как Вы узнали это? Но так или иначе, это не грандиозное предприятие. Но если у Вас, окажется немного железной руды , то Вы будете готовы продать их мне? Я знаю, что это - трудный запрос. Другие гномы обычно не спрашивают это смело. Я спрашиваю, так как Вы не отказывались от других, кто был в беде и нуждался в Вашей помощи".

Дзинь!

Запрос Дейна Длиннорукого.

Поскольку ленивый алкоголик Дейн Длиннорукий не относит железную руду к штамповочному прессу в течение определяемого времени, он всегда в беде. Так как гномы значительно ценят честь, он попросит, чтобы Вы обеспечили его рудой, чтобы сдержать его обещание, даже если это - несколько неблагоразумный запрос.

Трудность: F

Компенсация: Денежное вознаграждение

Требуется: больше чем 20 Железных руд Сорта 2

Поскольку Виид выполнял запросы гномов, он получал некоторые руды как вознаграждение. Гномы обычно давали не деньги, а руды и мечи, как вознаграждение.

"Я достану для Вас куски железной руды"

"Вы сделаете это для меня? Большое спасибо".

- Задание было принято.

"У меня мало времени. Когда я могу ожидать, что Вы достанете руду? Я - гном, который сдерживающие обещания. Это означает, что Вы должны сдержать свои обещания и не опоздать".

"Прямо сейчас у меня есть немного руды. Позвольте мне дать Вам руду, в которой Вы нуждаетесь".

Вид поискал в своей сумке и вытащил 20 железных руд Сорта 2.

"Огромное спасибо! С этим я могу сдержать свое обещание кузнецу Нобелхэнд!"

Дзинь!

- Задание Дейна Длиннорукого закончено.

Дейн Длиннорукий может теперь возвратить железные руды в магазин Кузнеца.

Вознаграждение: Пожалуйста, спросите Дейна Длиннорукого непосредственно.

Дейн Длиннорукий спросил.

"Сколько я должен заплатить Вам за железную руду? Действительно ли 20 серебряных монет выше обычной цены хватит?"

Средняя стоимость железной руды сорта 2 - 1 золотой 30 серебра.

В то время как продавцы могли бы быть в состоянии получить больше, чем через рынок, это была приемлемая стоимость для Виида.

Виид не согласился с ценой и покачал головой.

"Я не бесстыдный гном, который потребовал бы более высокую цену из-за Вашего кризиса времени. Вы можете заплатить мне обычной ценой в 1 золотой и 30 серебра".

"Этого точно будет достаточно? Давайте пойдем в паб и выпьем немного пива, за мой счёт".

Дейн Длиннорукий погладил свою бороду и стал ликовать.

"Вы - действительно приятный гном. Так как я видел, что Вы несете приблизительно 20 кусков железной руды, у меня сложилось впечатление, как будто Вы действительно любите метал. Вы также не потребовали завишеную цену и вместо этого попросили стандартную цену за руду; Вы должны быть гномом вне всякого сомнения".

Виид получил 26 золота за его Железные руды. После этого Дейн Длиннорукий любезно сказал.

"Хотели бы Вы осмотреть Кузницу Благородной Руки?"

Виид спросил, как будто он был гномом, который ничего не знал.

"Кузницу?"

"Так как я обычно позволяю пойти к штамповочному прессу только гномам, которые являются близкими со мной, не будет ли слишком многим просить вас о такой услуге. Я хотел бы пойти в таверну, и таким образом не могли бы вы поставить руду к штамповочному прессу".

Другое задание класса F появилось!

Это был простой запрос. Он должен был принести 20 Железных руд Сорта 2 в магазин Кузнеца Благородной Руки.

Виид принял его запрос и поднялся с места.

Герман играл и рассказывал шутки, и затем Пин повернулась и спросила.

"Вы направляетесь в Курысо?"

"Да".

"Я желаю Вам успеха".

Герман обменялся рукопожатием с ним.

Спасибо

"Тогда увидимся в следующий раз".

Виид поклонился, опустив голову, и пошел обратно.

***

"Если он уедет, Вы думаете, что он когда-нибудь вернётся сюда снова?"

"Его цель здесь была достигнута. А также поиски Дейна Длиннорукого, которых он ждал".

Поскольку Пин и Герман наблюдали, как он ушел на расстоянии, они смотрели печально друг на друга.

Герман говорил действительно низким и тихим голосом так, чтобы другие люди на площади не могли услышать его.

"Было восемь способов добраться до Курысо. Самый легкий путь состоит в том, чтобы получить запрос Дейна Длиннорукого, но Вам будет нужно много упорства, чтобы получить его".

"Как он узнал, что это был он?"

"Он, возможно, получил некоторую информацию. Так или иначе у нас нет больше причины остаться здесь".

Герман и Пин встали с их мест.

Гномы на площади смотрели на них недолго и скоро отвернулись.

"Мы возвращаемся в Курысо?"

"Конечно. У нас есть работа, которая должна бить сделана там".

"Я уверен, что там будет что-то интересное или удивительное, ждущее нас".

"Кажется, как будто Вы влюбились в него, юная леди".

"Пожалуйста, не дразните меня! Кроме того, я сказала Вам, что это не похоже на это".

Пин покачала головой и сильно отрицала.

Каждый раз, когда она качала головой, фиолетовый свет, уникальный для эльфа, стал видимым от локонов в ее волосах.

Герман сильно засмеялся.

"*Ккёол-ккёол* это не странная привлекательность? Именно его равнодушное отношение и привлекает Вас ближе к нему".

Верно. Правдиво, я волнуюсь по поводу этого. Это - первый раз, когда я чувствовала это чувство к гному мужского пола.

Однако я не думаю, что это - любовь, но привязанность, которую я чувствую, и ..."

"И, что?"

"Также я просто скажу это теперь, но его движения рук, в то время как он ваяет, привлекательны".

"* Ккёол-ккёол-ккёол *!"

Герман начал смеяться.

Курысо

У Гномов была ранговая система в их кузнечном мастерстве.

Низкоранговые гномы должны были установить свою кузницу в более низких частях деревни.

Конечно, даже низкоранговые гномы были более квалифицированы, чем люди, а также другие расы.

Они могли быстро восстановить сильно поврежденную броню и оружие, среди прочего.

Качество предметов, которые они делали, не было плохим, и торговцы покупают и продают эти товары на всём Версальском континенте.

Кузнецы высокоранговых гномов были расположены в самом верху Деревни Железной Руки. Они наиболее уважаемые гномьи мастера.

Когда Вид пошел в кузницу Нобелхэнд, он нашел гнома, потеющего, точа топор.

"Что с этим маленьким гномом!"

"От имени Дейна Длинорукого я принес 20 железных руд Сорта 2".

"Так этот маленький негодник смог сдержать его обещание на сей раз. Если Вы хотите наблюдать как я работаю с мехами Вы можете смотреть из угла".

После того, как 30 минут прошли, Вид успешно получил запрос от Нобелхэнд.

Поскольку у Нобелхэнд не было времени, чтобы расплавить железные руды, он попросил, чтобы Вид сделал это для него!

Когда заказы будут размещены в этой престижной кузнице, клиент будет только ожидать, что предметы, созданные с высоким качеством из очищенной железной руды.

Это возможно только когда у кого-то есть умение Кузнеца выше, чем уровень 3 Новичка.

"Это срочно я бы оценил если бы Вы поспешили. И также ...".

Но когда Нобелхэнд смотрел на очищенную руду, он был

очень удивлен.

"Кто гном, который очистил ту руду?"

"Есть ли проблема с ним?"

"Они - того же размера и веса, и очищены по высшему качеству. Если Кузнец должен будет сделать 100 мечей с этими рудами, он будет в состоянии сделать высококачественные мечи".

Нобелхэнд сильно хвалит железные руды которые усовершенствовал Вид.

В большинстве случаев, если Кузнец должен был создать 100 мечей, некоторые обязаны быть неудачами.

Поскольку различие в материалах и температура огня, уменьшают качество меча.

По сравнению с деревянными скульптурами маленькая масса железа была бы необходима приспособленной к ее золотому отношению, однако больше деталей требуется для скульптуры.

Благодаря его опыту по обработки дерева он подняло его ловкость, следовательно не было трудно последовательно произвести высококачественное железо.

Нобелхэнд говорил с серьезным лицом.

"Я думаю, что должно быть меньше на 40 грамм. Ты уверен, что использовал 20 железных руд, чтобы создать это железо?"

"..."

"Ну, Это не большое дело, пока Вы не берете его слишком далеко. Действительно ли возможно, что Вы хотите удивить всех, создавая большое оружие?"

Согласно информации что он читал на веб-сайте Тёмных Геймеров, ответ на этот вопрос должен быть 'Да'.

"Я хотел бы создать оружие, которое удивит весь мир. Я верю что я смогу создать оружие как это, только тогда я буду достойным назвать себя гномом".

Нобелхэнд погладил свою бороду с удовлетворенной улыбкой.

"Да. Мы гномы оставили воду в обмен на способность обращаться с нашими любимыми металлами. Способность людей никогда не могла соответствовать нашим умениям".

Гордость гномов бесконечна!

Гномы известны их умением в работе с огнем, таким образом их гордость не необоснованна.

: "Оружие Гномов ..., Сколько оружия Вы хотите сделать?"

Он не должен был устонавнивать высокую покупную цену, чтобы получить прибиль, но он должен будет установить немного выше средней стоимости.

Вид гордо сказал.

"Я хочу сделать 5 миллиардов золота в оружии".

Внезапно Нобелхэнд стал раздраженным и сказал.

"5 миллиардов золота! Даже если бы все Гномы соединят наши деньги, это было бы невозможно. Я не понимал, что у Вас была такая абсурдная мечта. Выйдите из моего штамповочного пресса немедленно!"

Если это продолжится, то все мое страдание будет напрасно.

Вид немедленно похвалил его.

"Вы говорите, что оружие гномов стоит того. У меня в настоящее время есть приблизительно 20,000 золота".

Но в действительности, у него даже не было 2,600 золота.

Он таким образом отчаянно нуждался в деньгах, он даже рассмотрел продажу его вещей или ненужного оборудования!

"У Вас есть 20,000 золота?"

"Да".

"Вы планируете покупку оружия Гномов со всеми Вашими деньгами?"

"Великолепно".

"Тогда я предполагаю, что могу помочь Вам. Все Гномы кажутся богатыми, но фактически это не так. Мы всегда обрабатываем что-то, с повторными неудачами и успехами вот поэтому мы не особенно богаты. Мы всегда боремся с большим количеством долгов из-за дорогих материалов".

Есть две вещи, которые продавцы считают самыми прибыльными в королевствах гномов.

Сырье и пиво.

Гномы склонны быть либеральными с деньгами, приобретая товары для обработки, стоимость действительно возрастает.

Однако они почти никогда не покупают другую роскошь.

По этой причине, у гномов редко есть соответствующие аксессуары, чтобы соответствовать их внешности.

Вообразите Гномов с пирсенгованими носами, и одевающих густо сережки.

Без исключения каждый гном на континенте страдал от бедности.

"Если у Вас действительно есть 20,000 золота, я знаю некоторых гномов, которые будут готовы помочь. Они могут обработать подлинные предметы сортов возможного высшего качества. Теперь пойдите на восток от деревни с этой письменной рекомендацией к Хэнд Нейн. Вы должны будете найти самую старую заброшенную шахту, и затем Вы будете в состоянии определить местонахождение, где действительно выдающиеся гномы живут".

Дзинь!

Вы приобрели письменную рекомендацию от гнома, Нобелхэнд .

То что было необходимо Виду было рекомендательным письмом.

Зайдя на сайт Союза Тёмных Геймеров в поисках информации , ему наконец удалось, получить информацию, в которой он нуждался.

Место, где он может освоить Продвинутые навыки Кузнеца от некоторых гномов с превосходным талантом.

Если Вы будете идти к старой заброшенной шахте без света через озера, то Подземный гномий город появится.

Это был Город, построенный из золота, камня и железа, где проживают Ремесленники гномов.

Он закончит там, если он выполнит требования.

***

Вид не испытывал затруднений, ища путь к деревне Хэнд Нейн. Он легко разыскал старую заброшенную шахту.

Глубоко в заброшенной шахте, был проход, связанный с подземельем.

Джео-беок джео-беок

Каждый раз, когда факел мерцал, тень Вида, яростно танцевала вокруг.

Спуск с подземного прохода, полагаясь на свет единственного факела прививает Первобытный страх людям.

Потребовалось примерно 30 минут ходьбы, чтобы достигнуть входа заброшенной шахты. Она была окружена сталактитами с водой капающей из них, ломая тишину и создавая чувство страха.

***

Так как Королевская Дорога стала популярной, все меньше и меньше людей шли, чтобы смотреть фильмы ужасов.

Есть много опасных областей на Версальском континенте, таких как наполненные монстрами подземелья, которые многие решают исследовать. По этой причине много людей потеряло интерес к просмотру фильмов ужасов.

В действительности главная причина, почему люди прекращают смотреть фильмы ужасов, состоит в том, потому что основные элементы фильмов ужасов затмевают монстры, найденные в подземельях.

"Зомби!"

"Они приблизительно 30 уровня. Вы никогда не будете находить монстров с особенностями как они перед уровнем 30!".

"Вы не можете избавиться от него с одним Святым Благословением".

Это были комментарии сделанные зрителями наблюдая за

героем, сбегающим от Зомби.

***

Вид не боялся, когда он спустился в темную пещеру.

"Было бы более интересно, если бы монстры напали из засады".

Фактически, даже если бы он знал, что монстры ждали в засаде или были установлены ловушки, то он не был бы напряжен.

Были граффити на всем протяжении стен, написанные гномами. Однако большинство было незначительными случайными закорючками.

- Что я могу обработать с 5 железными рудами и 1 серебряной рудой?

- Возьмите правильный путь к деревне гномов. Это ... точно, что я пытаюсь сделать. Ты знаешь правильный путь к деревне гномов?

- Никогда не оглядываться назад. Если Вы оглядываетесь назад ...

Граффити были бесполезной провокацией, предназначенной, чтобы привить страх.

Гномы очень оптимистичны, но вредны, они подобны гремлинам.

Они любят огонь и не любят темноту и нарисовали граффити для их удовольствия.

Все лучшие игроки признали бы граффити необоснованной провокацией и продолжили бы идти. Однако с таким большим количеством граффити Гномов, никто не обвинил бы Вас в размышлении что, возможно, было большое сокровище позади него.

Как раз в то самое время, когда он собирался привыкнуть идти в темноте, она постепенно прояснялась. Наконец, он приближался к своему месту назначения.

Вид внезапно ускорил его темп. И наконец, он смог видеть конец пещеры.

Была огромная общинная область.

Все подземные потоки, питали один канал а затем впадали в озеро. Когда вода текла, она искрилась, как будто она содержала зерна серебра. И вдоль прибрежной полосы озера, привлекательной деревни с глиняными структурами, заканчивалась очаровательная сцена.

Дома Гномов.

От озера вода текла и шла в каждый дом.

Деревня гномов была видом, чтобы созерцать с его водными

путями как серебряные вены.

Кузницы постоянно испускали перья белого дыма.

Некоторые здания были построены с драгоценными материалами, такими как серебро, золото и мифрил.

Гномы как люди, одобряли украшения, но не любили нечего причудливого.

Точно так же как дома, пабы были построены, используя золото и другие материалы.

Таверны должны произвести замечательное вкусное пиво, если они могут предоставить прекрасные камни.

Курысо определенно была похожа на место сбора для ремесленников Гномов.

***

Вопрос о Священнике Смерти.

На форумах Королевской дороги Деймонд объявлял о самых первых поисках S-ранга, полученные в королевской дороге.

- Мы, гильдия Хищники Земли(Алые Крылья?), собираемся охотиться на монстра босса в северных частях.

Мы принимаем все профессии.

Ищем храбрых авантюристов, чтобы принять этот вызов.

Если охота будет успешна, то полученное вознаграждение будет одинаково разделено между всеми.

Вознаграждение по крайней мере 10000 золота предлагается за любую информацию о местоположении монстра босса.

Ответ пользователей был безразличен в лучшем случае.

"Гильдия Хищники Земли уже прошла свои лучшие времена".

"Они владели деревней Сеонгдо ..., Если Вы хотите выследить монстров, идите на дальний север".

"Действительно, это могло быть успешно".

Было не много игроков которые будут участвовать в этой охоте.

Север кишит таким количеством влиятельных монстров и злых сил, что он требует экспедиции, состоящей из игроков высшего уровня.

Однако несмотря на риски, небольшую отваживающуюся экспедицию послали, чтобы собрать информацию.

"На восточном берегу Вопящего Болота Вы найдете Гидр. У Гидр были необычно большие головы .... Я больше не знаю деталей".

Они получили информацию о монстре боссе.

Члены гильдии Деймонда следовали впереди к озеру, где Гидры проживали.

Они встретили осведомителя в небольшой соседней пограничной деревне, чтобы дать ему 10,000 золота, и затем

продолжили свой путь к Вопящему Болоту.

Гидры выросли до более чем 6 метровой высоты. Движения их голов, были медленными, но каждая из голов могла выделить прочный яд.

Кислота могла уменьшить прочность щитов и брони к нолю за несколько секунд!

Гидры населяли болотистую область, где их ноги глубоко завязли, так охота на них была неожиданно легка.

"Вперед"

Воин Деймонд, следовал впереди.

После того, как Гидры были побеждены, новая информация, сообщалась, что монстр босс был определён.

У этого было 7 голов, и каждая из проклятых голов будет непрерывно плеваться ядом.

Головы даже могли их подымать вверх и пожирать членов экспедиции.

Только преуспевая в охоте, больше чем 25 человек у гильдии Хищников Земли были ранены. И это было ясно показано в Зале славы.

"Это похоже на действительно жесткого монстра босса".

"Действительно ли это - первое столкновение с Гидрами?"

Именно тогда больше информации проявилось.

Даймонд принял решение пойти в самое близкое место от их местоположения.

"В этом месте все еще были остатки человеческой цивилизации. Там находятся большие извивающиеся земляные черви ... И члены экспедиции, что небрежно входили на место были уничтожены".

Земляные черви не могли быть проигнорированы.

Они были редким типом не мертвых червей, которые продолжали бороться и корчиться для их жизни.

Не мертвые земляные черви!

"Монстр класса босса под названием Лава появился с его зеленым телом и подобной человеку головой".

Гильдия Хищники Земли получили тяжелый урон, пытаясь охотиться на Лаву.

Никто не знал, сколько монстров боссов существовало. Гильдия Хищники Земли продолжали нападать на монстра опрометчиво, привлекая все больше внимания.

***

Курысо имеет право быть местом, названным раем гномьих Кузнецов.

Тук тах тук тах.

На расстоянии было легко видеть, что много гномов держат

молотки и ковали что-то.

Полезные ископаемые были рассеяны везде, в то время как готовые изделия были сложены.

По сравнению с Деревней Железной Руки уединенная гномья деревня изнемогала от жары горячая и менее населенная.

"Експер, Вы уже знаете, как сделать копье?"

"Я знаю. Его основной урон - не больше чем 90, теперь наблюдайте эту Цепь".

"Есть дух огня и драгоценные камни духа ветра, если Вы добавляете их, Вы получаете пламенный эффект торнадо".

"Тогда, сколько дополнительного повреждения было бы добавлено?"

"Для каждой попытки могли быть добавлены до 23 дополнительных повреждений. Само собой разумеется, это - ошеломляющее оружие".

"Это доказывает Вашу способность, Експер. У вида оружия, которое Вы делаете, должна быть большая длительность".

"Таким образом, я также попытался делать копье. В мой первый раз я хотел видеть, мог ли я сделать копье с более чем 100 уроном нападения".

Гномы шептали многочисленные истории о производстве оружия.

Когда Вид прошел мимо, они проигнорировали его и продолжили их обсуждение.

"Фабио-сунбае, я слышал, что Вы очень знакомы с созданием брони".

"Он очень хорош в создании брони, достаточно хорош чтобы быть названным мастером искусства. Если у Вас есть достаточно денег, то он может модернизировать Вашу броню, лучше, чем какой-либо меч".

"Черт. Если бы у меня были деньги, то я не сделал бы этого".

"Даже не говорите это. Вы думаете, что Фабио-сунбае использует свои навыки только для делания денег? Он не придирчив с работой он выбирает".

"Все знают это".

Даже уши Вида услышали и отпечатали имя "Фабио".

Гном Фабио, выбранный Кузнец Тора, был чрезвычайно известен среди игроков.

Со того времени как Вид приобрел броню Рыцаря Смерти в Городе Небес Лавиасе, Фабио был уже широко известен.

Говорили, что в момент когда Фабио кладет руку на старую реликтовую броню, она становилась совсем как новая.

Фабио - мастер его рук.

Элитные гильдии и так называемый "ранговики" Версальского

континента, собрали бы мешки денег, чтобы просить его услуг.

Люди хотели более прочную броню, но отказались укреплять броню, так как она становится более большой и тяжелой. Также с более высоким уровнем, увеличивается штраф за смерть.

Помимо Вида, есть очень немного людей, у которых есть терпение вынести трудность подъема уровней их специализации.

Однако много людей предпочли иметь лучшую броню по сравнению с превосходным оружием, поэтому они не экономили денег, чтобы модернизировать их броню.

В течение того времени Фабио приобрел большое состояние.

Он стал самым первым опытным Кузнецом.

Когда CTS Медиа передали о Виде, наряду с 8 другими пользователями, Фабио был также одним из выбранных игроков.

После программы игроки со средними Кузнечными навыками начали появляться.

С попыткой поднять их уровни квалификации, было развито больше мифриловых шахт, и лучшие материалы Кузнечного дела появились что облегчило поднятие Кузнечного дела.

Когда время прошло, больше пользователей подняло свое умение достаточно, чтобы укрепить броню, и Фабио исчез из Версальского континента.

Вид задался вопросом, был ли Фабио в последний раз замечен в Курысо, и пытался ли он поднять свое умение Кузнечного дела.

Вид начал замедлять его темп.

На стороне дороги Вид разыскал много Кузнецов Гномов, обрабатывающих товары, в то время как другие собирали готовые изделия.

Гномы делали свои собственные товары и не заботились, что Вид наблюдал за ними.

Они делали товары в случае, если кто-то хотел сделать покупку, но не было похожа, что любой собирался купить что-либо.

"Действительно ли Герман-санбэ занят в эти дни? Я не видел его в некоторое время".

"Я не знаю. Теперь, когда люди возвратились, возможно он обрабатывает некоторые мечи?"

"Тск тск. Герман-санбэ осторожен к ошибке. Кузнецы не следуют за его стилем мастерства больше".

"Давно, приблизительно 4 или 5 месяцев назад, я следовал за тем же самым осторожным стилем. Тогда, умение Германа-санбэ превосходило остальную часть нас ремесленников".

"Даже если Вы упрямы и пытаетесь создать меч со всем сердцем и душой .... самое большее Вам потребуется 1 неделя. Но

если Вы соберетесь заняться им больше чем на месяц, то никто не захочет купить меч от Вас".

"Да. Верно."

"Вы можете продать его в аукционном доме за более высокую цену, но это занимает время. И Кузнечное дело - все о деньгах".

До недавнего времени Герман был с Видом.

На Версальском Континенте для одного или двух человек с тем же самым именем весьма обычно столкнуться друг с другом. Однако, это было маловероятно для другого Кузнеца гнома около Курысо с той же самой профессией как Герман.

`Кто знает, я мог бы видеть их здесь снова'.

Вид не очень фокусировался на его отношениях с другими.

Однако это - факт, что он провел много времени, охотясь с Пейлом и его командой. И как Темный Геймер, он неспособен отказаться от опасных охотничьих заданий, когда его спрашивают.

За исключением сна и походов в университет, он инвестировал все свое свободное время, играя в Королевскую дорогу, и было бы трудно сделать так, если бы он охотился с другими.

`Посмотрим, предназначены ли эти отношения самой судьбой'.

Вид направился к административному органу Курысо.

***

В отличие от других деревень гномов в королевстве Тор, административный орган держал великую силу и управлял в Курысо.

В других Королевствах Король и другие дворяне управляют землей, поэтому это было необычно для административного органа принимать все решения для королевства гномов.

Старшие гномы назначены в течение первой недели каждого нового года. Старшие тогда согласуют все решения и устанавливают политику.

3 Сильных гнома с превосходным искусством фехтования и 7 Старших были выбраны, чтобы возглавить административный орган, в общей сложности 10 гномов били избраны. Гномов, которые недавно повзрослели, считают слишком молодыми, и поэтому они не имеют право на выборы.

Однако сказано, что место Старших открыто для любого, включая игроков.

Каждый из Старших будет работать в административном органе альтернативно.

"Вы - новый гном здесь в Курысо. Хотели бы Вы регистрироваться?"

"Да. Я хотел бы зарегистрироваться".

"Какова Ваша профессия?"

"Я - Скульптор".

В Курысо Вы не должны платить налоги дракону Кэрберну. Вас не изведет Освободительный Корпус Гномов по поводу денег. Всем управляли в соответствии с гномами.

Прибытие в Курысо было бесплатным!

Однако было требование, если Вы хотите покинуть Курысо.

Вы должны внести часть умения в большой город. Работа должна быть создана с преданностью, и, когда закончена, должна быть лучше, чем их средний продукт.

Для Скульптора он должен был бы создать скульптуру.

Нет никакой альтернативы, кроме как создать что-то хорошее, Вы не можете создать что-то бедное. Таким образом, чтобы покинуть Курысо, Вы должны внести что-то достойное.

Это было минимальным условием при входе в Курысо.

В отличие от других мест в Королевстве, нет никаких налогов из-за специальных ограничений.

Старший гном спросил Вида.

Как твое имя?"

"Меня зовут Артхэнд".

"Это - хорошее имя".

"Процесс регистрации теперь завершен. Прежде, чем покинуть Курысо, Вы обязаны оставлять что-то созданное Вами, в Вашем случае, скульптура".

Как раз в то самое время, когда Вид собирался покинуть административный орган.

"У меня есть вопрос для Вас".

"Позвольте мне спросить Вас. Вы хотите получить некоторую информацию о Курысо? Если Вы не заняты, то Вы выслушаете моё поручение?"

Поручение от старшего гнома!

Однако, предложение не казалось обращением к Виду.

Даже при том, что у Вида была огромная сумма известности после изменения в гнома, известность, которую он имел, не имела никакого эффекта вообще.

Особенность расы гномов приспособила известность, накопленную созданными произведениями искусства, но есть временное ограничение на известность, которую он получил посредством своих приключений.

Даже тогда его известность все еще поддерживала огромную сумму престижа. Однако Курысо отличался, потому что они не часто торгуют с другими Королевствами.

Известность, которую он накопил вокруг Версальского

Континента и Севера, не было слышно в Курысо.

Даже с высокой известностью Вида, он не приобретал больших просьб за пределами тех мест.

"Вы не должны заканчивать мой запрос в обмен на информацию. Вы когда-либо слышали о Скульпторе Гноме?"

Вид думал, что, если он не мог бы найти информацию в королевстве Тор, он мог бы быть в состоянии найти её в Курысо!

Вид кивнул в вопросе, Старший гном спросил его и сказал.

"Он был лучшим Скульптором среди всех Гномов. Его Скульптуры были ярки и полны тайн. Но у меня есть история других гномов, это было передано от их предков".

Он смог получить информацию о Кенделлеве. По крайней мере он подтвердил существование Скульптора гнома, Кенделлева.

Вид спросил с возобновленной надеждой.

"Куда я могу пойти, чтобы найти его учеников или какую-либо из скульптур что он оставил позади?"

"Даже я не знаю ответ на это. К моему знанию тот человек не оставлял скульптуры позади ..., я предполагаю, что мы не были бы в состоянии найти его учеников, даже если бы они существовали. Поскольку я, кажется, вспоминаю, было много гномов, спрашивающих о Кенделлеве".

"Кроме меня, какие-либо другие гномы задавали этот вопрос?"

"Были многие, которые спрашивали. По крайней мере более чем двадцать".

Точно так же, как Вид больше чем двадцать гномов поехали в Курысо, чтобы собрать информацию о Кенделлеве. Однако у них нечего невышло.

`Подсказка, как говорили, существовала в Курысо. Причина, почему эта правда распространилась как слух, состоит в том, потому что те, кто сдался, не хотели давать другим гномам возможность найти его'.

Никто не мог найти следы Кенделлева сам. Однако, потому что другой гном мог бы обнаружить его, они не обнародовали информацию и держали ее при себе.

Вид задал другой вопрос.

"Неизвестные существа; что я должен сделать, чтобы быть в состоянии ваять тех, кто говорит со мной?"

Старший Гном просто смотрел безучастно на него.

"Такое событие имело место?"

"....."

"Если есть что-нибудь, в чем Вы нуждаетесь в Курысо, Вы должны искать ето сами. Если Вы хотите что-то, Вы должны

заработать ето сами".

Другими словами, Старший говорил, что Вы не могли легко получить информацию.

Было возможно, что ответ который искал Вид был тем, который никто никогда не мог сказать ему.

`Неизвестные существа. Я не знаю их формы, и если бы кто-то уже ваял их, не было бы никакой потребности в них пристать ко мне, чтобы ваять их'.

Скульптура было искусством, которым любой мог наслаждаться, но только один мог справиться!

Хотя он не спешил, он уже предположил, что информацию, в которой он нуждался, не было легко получить.

Тайна скульпторского задания

Вид покинул административный орган и смотрел вокруг Курысо должным образом.

Кузнецы гномы и другие Ремесленники были на улицах, создающие какие-то предметы непрерывно. Были также магазины Кузнеца, такие как Фабио, Бэмби и Экспер.

Упомянутые выше имена являются, вероятно, Кузнецами, которые сделали много денег от продажи выдающихся предметов, которые они обработали. Как только необходимый вклад был сделан в Королевство, возможно стать Посвященным в рыцари, и владеть домом или виллой.

`В Курысо люди оцениваются основываясь на их умении Кузнечного дела'.

В отличие от шитья и других навыков обработки, гномы, по своей природе любят собрать высококачественные материалы и использовать лучшие из их экспертных знаний Кузнечного дела, для производства чего-то нового.

"Я - гном, Хейнс. Крайний срок почти пришел, но есть человек который желает, принять вызов создания 100 оконных стекол со мной? Это - запрос от кузнечной мастерской".

Коллеги были адаптированы основанные на необходимости, даже в Курысо.

"Какой чрезмерный запрос. Мы должны сделать 20 частей брони, но условия немного трудно удовлетворить. Мы ищем экспертов в плавлении с кузнечным умением, по крайней мере, Уровня 8 Новичка. Вы должны будете обеспечить свои собственные материалы, и стоимостью будет приблизительно 300 Золота. Эта работа доступна только гномам которые интересуются профессиональным ростом!"

"Монстры появились в 8 тоннелях, мешая взрывать. Мы должны отвоевать эти тоннели и восстановить мир. Плата - 20 золота на человека".

"Каждая защитная броня должна быть хорошо сделана. Это - запрос владельца магазина Брони, но я должен сделать и поставить щиты с более чем 30 защитой. Мы сделаем их вместе, гном?"

В каждом замке или деревне, было место, установленное для набора компаньонов и покупки и продажи поставок для заданий. И в этом месте, они создавали cbnbsp;&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&*Вои товары, поэтому было много просьб получить необходимые материалы.* ***

Когда дело доходит до комиссий лучше собрать коллег вместо того, чтобы пытаться закончить его одному.

Благодаря различной комиссии, которые постоянно выделялись, гномам с низким уровнем квалификации давали много возможностей улучшить их навыки.

***

Курысо!

Названный в честь Древнего Гномьего королевства, великолепного города для всех Мастеров Гномов!

Входы зданий Гномов были маленькими и узкими, но потолки были достаточно высоки для человека, чтобы войти.

В различных магазинах были десятки видов различного оружия и демонстрирующейся брони.

Среди многих вещей, рядом с магазином кузнеца, был паб, где гномы могли выпить алкоголь.

"По моему мнению, оружие, которое я сделал на сей раз, оказалось хорошим. Оно хорошо подходит чтобы ударять головы Орков".

"Если Вы - кузнец, Вы определенно должны жить в Курысо".

"На всем Версальском континенте у нас самые развитые технологии, мы должны быть гордыми".

Возле паба игрокам гномам можно было услышать шумные разговоры.

Много людей, которые вошли от проселочных дорог заброшенной шахты как Вид, были людьми и Эльфами.

"Кяяя! Почему все настолько дорогое".

Красивое лицо игрока Эльфа стало ворчливым. Она нашла лук с прекрасной формой для нее. Однако продавец гном оставался непоколебимым.

"У нас нет выбора, кроме как продать его по дорогой цене Эльфам. Если Вы не хотите покупать его, уходите!"

"Блин, Но я действительно хочу его ..."

"Тогда дайте мне деньги за него!"

"Что должны мы делать. У разве Вас нет достаточного количества денег для него Люмия?"

"Нет, у меня приблизительно на 1500 золотых меньше. Я желаю, чтобы они дали бы нам небольшую скидку. Они никогда не дают нам скидки".

Сварливые гномы!

В отличие от поддерживающих Эльфов людей, гномы не были так благоприятны с ними или другими расами в этом отношении.

Хотя было пять красивых эльфиек в магазине, цена не была снижена даже на 1 золотой. Вид приблизился спокойно в сторону, где Эльфы и Гномы заключали сделку.

Однако, у него не было даже малейшего желания помочь эльфийкам. Он просто задавался вопросом, каким качеством обладали луки проданные в Курысо.

Кроме того, этот магазин собрал много интересного, так как он был расположен в центре Курысо и был известен высокой эффективностью предметов здесь изготовленных.

Вид указал на лук, который хотела эльфийка.

"Я хотел бы смотреть на него".

"Я смотрела на этот продукт первая".

Эльфийские женщины сказали со вздохом. Однако выражение Вида не изменялось.

"Это так?"

"Однако у меня нет достаточного количества денег ..."

"Тогда я могу смотреть на него?"

"Но ..."

Поскольку эльфийка кивнула, она получила острые взгляды от своих компаньонов.

Глаза Вида сияли, как будто он захватил добычу!

Гном владелец с готовностью передал ему лук.

"Наш магазин был бы более благодарным, если такой же гном будет использует этот лук".

Вид взял лук, который передали ему и осмотрел тщательно.

"Определение!"

Дань бою гнома Унобана:

Прочность: 40/40.

Урон: 65.

Дальность: 14.

Лук со здан для охоты Мастером Луков Уно баном.

Быстрое прицеливание и точность. Мощное оружие, сделанное с тетивой, оптимизированной для скорости.

Ограничения:

Уровень 280.

Ловкость 730.

Стрельцы или Средние Воины в состоянии использовать этот предмет.

Дополнительные возможности:

20%-е увеличение скорости

Улучшенный проникающий урон

Быстрая Точность огня Улучшенная Сталь, Воспламеняющие и Ядовитые стрелы могут использоваться.

`Не плохо'.

Он получил информацию от своего среднего уровня определяющего навыка.

Из-за его среднего уровня Кузнечного дела Вид смог получить более подробную информацию о предмете.

- Производство оружия.

Признаки оружия могут только быть замечены в работе тех, кто прокачал их Кузнечное дело до среднего уровня.

Если Вы непрерывно будете использовать 45 стальных стрел или больше, то тетива растянется и заставит диапазон и точность понижаться на 20%.

Повреждение стрел увеличивается на 23% в среднем.

Поскольку это - одно из оружия Мастер Унобана, сделанный плохо, его - центр, должным образом не калиброван и может быть отклонение приблизительно 15 см, стреляя в диапазоне 100 м.

Однако как предмет, который был сделан с верой, он может излучать свет, который ведет стрелу на надлежащий курс полета.

Если Кузнец с большим количеством мастерства улучшит лук, есть шанс немного увеличить максимальный радиус поражения и повреждения стрелы.

После возни с луком некоторое время, Вид возвратил его.

"Сколько за это оружие?"

Гном ответил.

"15,500 золота".

"Хммм"

"Вы будете покупать его или нет?"

Вид отступил на шаг.

"Нет, я не буду покупать его".

Он был человеком, у которого был Лук Высших Эльфов. Причина, почему он искал предметы, состояла в том что он хотел не купить или использовать их а проверить цену снаряжения. Это было единственной причиной по которой он искал снаряжение гномов!

У него не было абсолютно никакого желания покупать хоть какое-то оружие.

Гном щелкнул языком.

"Очень жаль. Задумайтесь о нем, мы гномы, не нуждаемся в луке, чтобы выиграть любые сражения".

Это было оружие, которое она полюбила, так как Вид сказал, что он не собирался покупать его, она чувствовала, что другая возможность появилась.

Тогда Вид сказал этим людям.

"Не покупайте тот лук.

"Что?"

Глаза эльфийки сияли.

Хотя Эльфы были красивы по своей природе, там были лучше выглядящие люди.

У них были большие круглые глаза, чистая кожа и стройные тела. С резкими ушами и зелеными волосами, было естественно, что мужчины будут думать, что они очень симпатичны.

"Дешевый предмет".

"Что? Что вы...?"

"Маленький друг гном! Что ты имеешь в виду говоря это!"

Было естественно для владельца магазина вспыхнуть. Однако Вид проигнорировал вспышку владельца и продолжил говорить.

"Это не оружие, которое было сделано с внимательным рассмотрением к его качеству. Вместо Эльфов, это было сделано для не гномьего использования. Баланс оружия плох, и среднее повреждение, и дальность - подпорчена".

Оружие не было достаточно хорошо для Эльфов, чтобы использовать. Лицо владельца магазина гномов пылало красным и было неспособно произнести слово.

"Ха?"

"У гномов есть сильная гордость. Почему Вы не становились сердитыми?"

Вид продолжал говорить.

"Уровень огня высок и это заставило бы его стоить больше, но это оружие не было должным образом откалибровано в центре и он полностью разрывается. Если Вы хотите, Вы можете выстрелить в цель и провести испытание лука сами".

После того, как он закончил говорить это, Вид быстро убежал от магазина, потому что не было ничего больше, чтобы сказать.

Он дал Эльфу некоторый совет только потому, что она, казалось, была возрастом его сестры.

Гном краснел ярко-красным цветом и стеснялся.

Гномы начинали с начальными искусными навыками, которые сделали их превосходными мастерами.

Гном знал, что Вид был абсолютно правым и не мог с ним спорить.

"Эльф, Вы собираетесь купить эго или нет?"

Эльфийка осторожно положил оружие и нервно спросила.

"Какова цена за этот лук?"

"12,500 золота".

"Но я слышал, что он не уравновешен ..."

"Тогда не покупайте его".

Высокомерный гном отошел назад и сложил руки.

Эльфийка поняла, что Вид помог ей и бежала за ним в поспешности, чтобы не потерять его и зарегистрировать его как друга.

"Регистрация Друга!"

- Ваш запрос на добавление в друзья не подтвержден.

"?".

Как Эльфийку, он был первым, который отказался регистрировать ее как друга.

На поле битвы и на задании, эльфийская раса была всегда самой популярной.

Из-за их быстрых активных действий лучники реагировали удивительно быстро. И из-за эльфийских женских симпатичных лиц и стройных тел, мужчины всегда заботились о них.

В действительности их появления были фактически просты, и они были похожи на образцовых студентов, которые были поглощены с книгами, но они были популярны в Королевской дороге.

Эльфийка отбросила свою гордость и попробовала еще раз.

"Запрос на добавление в друзья!"

- Ваш запрос на добавление в друзья не подтвержден.

"Запрос на добавление в друзья!"

- Вы и Вид были зарегистрированы как друзья.

После трех попыток для запроса на добавление в друзья в конце его именем был Вид?

`Имя того человека - Вид?'

В ту же минуту Эльф Эдель послала шепот, и как она ожидала, слова, которые она сначала слышала, были прямолинейными.

- Навыки и преданность гномов ...

Слова, которым шепчут, которые слышала Эдель, точно

походили на это.

"Дело не в этом мы Эльфы сомневаемся относительно навыков и качества гномов, но этот лук слишком дорогой для нас простых эльфов, чтобы использовать. Я знаю, что Гномьи Мастер может сделать лук как этот легко".

"12,000 золота".

Эльфийка пыталась заключить сделку с высокомерным владельцем магазина гномов, с которым, как говорили, было невозможно обменяться. Это был предмет который стоит упомянуть.

- Среднее повреждение ...

Едель тщательно смотрела на реакцию гнома и заявила.

"Здесь говорится, что среднее повреждение не последовательно. Если повреждение лука не последовательно, это - большая проблема. Я должна охотиться на злых Орков, прежде чем они будут рядом".

Было известно всем, что Орки были общей Немезидой Эльфов и Гномов.

Можно было сказать, что гномы ненавидели существование Орков.

"11,000 золота. Это самое низкое на что я могу пойти".

"Я услышала что прочность - плохая ..."

"10,500 золота".

Если бы цена была об этой сумме, то Эдель могла бы купить его с деньгами, которые она имела.

"Ничего себе!"

"Я не знала что у Эдель был талант к торговле".

Поддерживающие Эдель Эльфы подбодрили ее, однако Эдель решила нажать по вопросу.

Эдель должна все же купить лук. Это было то, потому что она была не уверена в цене.

Эдель спросила еще раз подтверждать цену.

"Это - ..., вы не протеев, если я выстрелю в дальнюю мишень и проверяю результаты? Если это - оружие, которое сделал Мастер Гном не должно быть никаких проблем, но я хочу видеть, насколько хорош лук - прежде чем я решу. Однако, если стрела отклонится даже немного от цели, то Вы дадите мне скидку, правильно?"

Впервые, цвет лица Гнома изменился и побледнел.

"Дайте мне 9,000 золота за него. Хотя лук несколько испорчен, будет не плохо, если Вы купите его за 9,000 золота".

Именно так Эдель завершила покупку за цену 9,000 Золота.

Был небольшой недостаток, когда Вы используете лук из-за

непоследовательного нападения повреждения!

Однако навыков в стрельбе из лука было бы более чем достаточно, чтобы дать компенсацию его недостаткам.

Было удивительно быть в состоянии получить лук, который обеспечил сильный основной урон, а также быстрые возможности огня на этом уровне и по той цене. Человек решил бы, что Эльфы дружественные, но было удивительно быть в состоянии заключить сделку с интровертированными гномами.

Эдель попробовала отправить шепот Виду с благодарностью.

Большое спасибо. Из-за Вас я смогла купить лук ...

- Получатель заблокировал Вас.

***

Большинство заданий, которые были уполномочены в королевстве Курысо, были для расы гномов или Кузнецов.

Ваяние было так же редко как бобы, вырастающие в засухе, и это была ситуация, где никто не мог сказать, что они были опытными в нем.

"Хеолхеол, я не могу купить пиво, так как моих денег для пива не стало. Хотя это действительно неудачно, я не могу попросить из-за чести гнома. К счастью леди, которая владеет баром, сказала, что ей нравятся скульптуры; разве Вы не сделаете ей одну? В свою очередь, я дам Вам кирку, которую я использовал. Вы не сможете продать ёё нигде, но Вы можете использовать ёё во множестве путей".

*Звон! *

- Запрос шахтера гнома
Сделайте скульптуру кирки.
Когда закончите, Вы сможете получить кирку.
Трудность задания: F
Вознаграждение: кирка
Ограничения задания: Ограниченно скульпторами.
"Я начну скульптуру сразу же".

- Вы приняли задание.

"Вы говорите, что Вы - Скульптор? Скульптор ..., Когда я был молод, я также смог видеть некоторые захватывающие скульптуры. Что, Вы говорите, что я не кажусь таким?"

"Это не он. Гномы - легендарные художники, и они - деликатные мастера".

Верно. Высокомерные Люди говорят, что у Гномов нет

интереса к искусствам; в отличие от ублюдков Орков нас умные гномы любят красивые и надежные вещи. Даже в нашем городе Курысо, у нас есть много воинов гномов, которые не знают значение отступления. Я хочу сохранить те воспоминания в своем доме. Сделайте для меня скульптуру гордого воина Гнома".

*Звон! *

- Доблесть воинов гномов.

Гномы хвастаются, что, если у них есть броня и оружие, что они сделали, они могут заблокировать даже нападения Дыхания Дракона и могут прорубить что-либо даже захватить злого дракона, Кэдберна.

Это могло бы быть причиной, почему они так лелеяли умение Кузнечного дела, но возможность, что это правда, не существует!

Даже в картинах, пока их противник не дракон, гномы не знают значение страха и отступление.

Ваяйте храброго гномьего воина.

Трудность: E

Вознаграждение: набор оружия, которое Гном плохо сделал, чтобы разогнать его скуку.

Требование задания: Должен быть Скульптор.

Вы должны сделать бронзовую скульптуру.

"Я начну сразу же".

- Вы приняли задание.

Он получил это задание, даже не принимая Разряд F трудности задания .

Можно было сказать, что это он был способен получать задания работы!

У него была надежда, что всегда будут задание Скульптора где угодно где он шел.

Таким образом он беспорядочно получил Связанные со скульптором запросы.

`Курысо - небольшое место'.

Здесь было не больше, чем тысяча Гномов, живущих здесь.

Было много пустых зданий, и они были тихими для своего размера.

Если бы не было никаких эльфийских или людских авантюристов, то это действительно стало бы одиноким местом.

`Если я продолжу делать задания скульптора, я предполагаю, что будет просьба ваять некоторую неизвестную вещь'.

Он думал, что будет в состоянии найти подсказку по крайней мере.

Однако даже при том, что он закончил десятки запросов, специальное задание никогда не появлялось. Хотя трудность запросов повысилась в среднем после того, как он упомянул Железную Руку, они никогда не превышали разряд D.

Поиски цепи было трудно найти, и, в лучшем случае они представили его другому гному, которому был нужен скульптор.

Страшная мысль, которая мелькала через его ум в тот момент!

`Это не может быть пределом для задания скульптора, не так ли?'

Если бы он был связанной с боевой профессией, то он мог бы просто пойти искать приключения.

Не было никакой потребности говорить, чтобы пойти на приключение. Он мог отыскать руины или изучить местную фауну и флору. Он мог захватить монстра.

Интересные задания были соединены без конца.

Даже священники смогли испытать специальные обряды, которые установила церковь.

Однако он начал думать, что такие задания не существовали для скульпторов на первом месте.

Верно. Даже задание, чтобы сделать могилу для Короля в Королевстве Розенхайма походило на это.'

Это было задание скульптора разряда B трудности!

Если бы трудность была выше, чем другие комиссии тогда испытывают, и вознаграждения были бы больше, и она могла бы также дать влияния всюду по Версальскому континенту.

Но то, что сделало могилу Короля настолько трудной, было физический труд необходимый для её постройки.

`Это была задача, которая могла легко быть сделана с простыми рабочими. Кроме того, ваяя статую богини Фреи, не было никаких специальных проблем".

Вид был опытным трудягой, и каждый раз, когда новая работа появилась, он принимал её с оптимизмом.

Было верно, что он боялся других трудных заданий ваяния в действительности.

Насколько неприятный это было бы, если бы там задание состояло в том, чтобы вставить некоторые драгоценные камни стоимостью в десятки тысяч золота в ожерелье, которое было бы оставлено позади в мире в течение многих веков?

Вид с удовольствием принял простой труд и создал значительную часть его скульптур по этому пути.

Однако казалось, как будто, в то время как он делал это, он искренне никогда не думал о скульптурах.

`Возможно, что задания которые я получаю посредством

ваяния, застревают на этом жалком уровне'.

В то время как он действительно особенно делал большие статуи, могло случиться так, что те были пределами запросов скульптуры.

Это не соответствовало изображению Скульптора, чтобы сделать такие вещи как поиск отряда, сражения, или поход на приключение!

Может было бы лучше скрываться где-нибудь и создать скульптуры бесконечно.

Можно было сказать, что Портные и Кузнецы были в аналогичной ситуации, но безотносительно случая, он начал поддерживать сомнения, что, как Скульптор, он не мог быть в состоянии пойти на поиски приключений.

`Нет. Проклятие. Это - действительность. Не может быть никакого Скульптора, который идет на приключения, может там?'

Вид впал в отчаяние.

***

Каждый день гильдия Хищники земли и Даймонд получали все больше внимания.

Причина по которой Люди были обеспокоены этим инцидентом, состояла в том, потому что было самое время, чтобы они пошли, чтобы охотиться на короля Грифонов в Ущелье Хавелин.

Считали невозможным убить короля Грифона!

Они пошли на бесчисленные приключения в Землях Севера, чтобы охотиться на Желтых Грифонов.

Поскольку Грифоны мог лететь в небе, они имели высокую гибкость и были умны, таким образом их считали убийственными, чтобы охотиться.

Ущелье Хавелин было местом, которое завлекло много приключенцов к их смерти.

Деймонд и Гильдия Хищники Земли вошли в Ущелье Хавелин бесстрашно.

Умные грифоны слегка приветствовал злоумышленников, катя валуны на них и бросающий ветки в них, в то время как находились в воздухе.

Однако грифоны не используют любое лобовое нападение.

`Если Вы хотите пройти далее проходите. Нет никакой возможности для вас ублюдков выжить.

Это испугало их, и с ночными набегами каждую ночь они должны были смотреть свое окружение тщательней.

Они были на третем дне пути в Ущелье, которое было слишком далеко, чтобы обернуться, нападения Грифонов начались всерьез.

Гильдия Хищников Земли испытали серию смертельных случаев. Слова их неудавшейся попытки подлежали обсуждению.

Другие гильдии смеялись над Хищниками Земли из-за их безрассудства.

"Если Вы не сумасшедшие, Вы не можете бросить вызов Ущелью Хавелин".

Есть другие гильдии, у которых была большая военная сила по сравнению с гильдией Хищников Земли. Тем не менее, они не смели бы бросать вызов опасной области, такой как Ущелье Хавелин.

Особенно, когда поражение гарантировалось.

Поскольку у их гильдии был высокий престиж, они будут центром внимания всех игроков на Версальском континенте. Если бы они потерпели неудачу, их репутация понизилась бы значительно. nbsp; "Вы будете покупать его или нет?" &&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&- *Ваш запрос на добавление в друзья не подтвержден.* &&&&&&&&&&- *Ваш запрос на добавление в друзья не подтвержден.* &&& &- *Вы и Вид были зарегистрирова* &&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&- *Получатель заблокировал Вас.* &&&&&&&&- *Запрос шахтера гнома &Сделайте скульптуру кирки. & Когда закончите, Вы сможете получить кирку. &Трудность задания: F & Вознаграждение: кирка & Ограничения задания: Ограниченно скульпторами.* & &&&- *Вы приняли задание.* &&&&&&&&- *Доблесть воинов гномов. &Гномы хвастаются, что, если у них есть броня и оружие, что они сделали, они могут заблокировать даж &Это могло бы быть причиной, почему они так лелеяли умение Кузнечного дела, но возможность, что это правда, не существует! &Даже в картинах, пока их противник не дракон, гномы не знают значение страха и отступление. &Ваяйте храброго гномьего воина. &Трудность: E &Вознаграждение: набор оружия, которое Гном плохо сделал, чтобы разогнать его скуку. &Требование задания: Должен быть Скульптор. & Вы должны сделать бронзовую скульптуру.* & &&&- *Вы приняли задание.* &&&&&&&&&&&&&&&&&&&&

продолжали оставаться сильными несмотря на их потери.

Однако они беспокоились из-за Грифонов.

Поскольку Грифоны были воздушными монстрами, только стрелы и волшебство могли убить их.

Тем не менее, было место убежища для них.

Гнездо Грифона было в центре Ущелья Хавелин!

В гнезде был ребенок Грифон, который не имел крыльев и не знал, как летать.

После того, как гильдия Хищники Земли, во главе с Деймондом, достигли гнезда и начали ужасную и кровавую борьбу, они получили невероятную победу.

Чтобы убить Короля Грифонов, они должны были захватить 35 небольших грифинят. Ценность успешного завоевания и приручения тех грифонов в воздушном сражении, было огромной.

Было кино в режиме реального времени сражения в Ущелье Хэвелина, размещенном на Зале славы. Многие погибли в сражении, но гильдия боролась, пока Король Грифонов не был убит, что произвело впечатление на многих зрителей.

Люди были полностью очарованы безрассудством Гильдии Хищники Земли.

***

Опасения вида по поводу ценности запроса ваяния углублялись.

"Хотя, этому нельзя помочь. Они говорят, что изучая - воровство ..."

Не было никакого другого способа развить искусство скульптуры. Он мог только выполнять задание в тишине!

Очень хорошо."

"Нет, нисколько".

Даже при том, что гном, который поручил ему задание пришел Вид только дал краткие ответы.

"О! Это - действительно великое произведение искусства".

"Я просто вырезал его".

"Кто бы мог подумать, что Вы могли обработать поверхность так гладко ... И посмотрите на искривление поверхности. Думать, что мы видели вершину изящества в искривлении!"

"Так как я сделал его с большим соображением пожалуйста, остановите дешевый разговор и дайте мне деньги".

Высокое истощение!

Даже если он заработал пользу, запросы скульптуры не давали хорошей компенсации. Он только получил бы сумму, которая была уже обговорена.

Конечно, если бы он сделал скульптуру, которая была лучше, чем требуемая, то он мог получить что-то вроде надбавки за

работу. Однако вознаграждение не поднялось бы, если бы он просто торговал словами.

Гномы мягко смеялись над измученностью Вида.

"Если Вы - Скульптор, у Вас должно быть, по крайней мере много гордости".

"Ах, хорошо! Вы могли сделать одно действие".

"Гравер с замечательной индивидуальностью. Если у меня будет другое задание, то я приеду снова".

"Пожалуйста, просите большую оплату в следующий раз".

Даже при том, что Вид показал его расстройство, гномы взяли скульптуру и остались удовлетворенными.

У него даже были ситуации, где он получил приземленные запросы скульптуры!

У него также было много времени, когда он создавал вещи как гравировка или Богиня на континенте Версаля. Однако не было ничего, что город Ремесленников Курысо не имел.

Было много памятников, мемориалов, музеев, и т.д., накоплено экстраординарными гномами мастерами, но продающиеся скульптуры, были редки.

"Действительно даже нет киоска".

Тем не менее, Вид продолжал вырезать скульптуры.

- Я сказал, чтобы сделал нас.

- Скульптор, почему Вы следуете за парадоксальным путем?

Он привыкал к неизвестным голосам.

Вид только занялся бизнесом в определенных магазинах скульптуры, магазинах материалов скульптуры и определенном месте на стороне дороги.

Однако однажды владелец магазина скульптуры протянул скульптуру, которая была похожа на летучую мышь.

: "Артхэнд, посмотрите на это".

"Почему?"

"Вы можете высказать свое впечатление об этой каменой работе?"

Вид исследовал работу, когда обращались к нему.

"Это раздражающее, но Вы действительно знаете, что скульпторы естественно не очень хороши на этой работе?"

"Я знаю, но я не спросил без причины. Да, Вы не будете разочарованы компенсацией".

"Тогда будет скульптура что я сделаю будет продана за высокую цену?"

"Только, чтобы извлечь пользу на 1 процент больше. Популярная скульптура продастся за очень высокую цену, и

другие скульптуры можно продать дороже даже если они не так популярны ..."

Также согласно сделкам цены скульптур могли вырасти.

Если много продавцов приехало, чтобы заказать статую тогда, цена также вырастет. В действительности ценность защитного снаряжения в Торе и Курысо была дорогой из-за их популярности.

Чтобы установить стабильные цены на экономике рынка, скульптуры не могли быть проданы за особенно высокую цену, даже если бы это были скульптуры Вида. Это была плохо сделанная скульптура, сделана без использования превосходного материал и без большого рассмотрения.

"Так как это - только первое впечатление, я попробую рассмотреть лучше".

Вид близко исследовал скульптуру летучей мыши.

"Я не думаю, что есть что-либо специальное в ней ..."

Так как он сделал много скульптур, его наблюдательные навыки значительно улучшились.

Скульптура летучей мыши, которая была сделана, используя скалу, состоящую из глины низкого качества, казалось, не была частью, которая была сделана с большим умением.

`Это не было тщательно представлено, и есть много сырых отметок ножа. Она едва средняя'.

Это было произведение искусства которое Вид расценил как неудачу.

Это было правило что, чем больше времени и капитала Вы вкладываете в скульптуру, тем больше ошибок будет исправлено, но эта скульптура была заполнена ошибками.

"Я буду знать больше, если я брошу более близкий взгляд. Определение!"

Это - Скульптура Летучей мыши с неизвестным именем.
Скульптура Летучей мыши покрывает свое тело ее крыльями.
Его форма напоминает Вампиров Пещеры Шаспин.
Художественная ценность: 3

Вид собирался вернуть назад скульптуру владельцу магазинbsp;&&&

руды.

"Я должен дать ей красивую брошку как подарок".

Он хотел дать брошку, которую он создал с драгоценными камнями, которые он нашел его возлюбленной, когда он сделает предложение.

Гудолф поднял быстрый темп к пещере Шаспин.

"Это - путь, который приведёт к группе рубиновых вен".

Шаспин - место в которое гномы не смеют идти. Гудолф был слепо влюблён и осторожно вошел в глубины пещеры.

Темная, и узкая пещера!

Он прошел мимо сталактитов и мышей вампиров спящих над ним.

Он был готов рискнуть своей жизнью, чтобы переместиться далее в пещеру, чтобы отыскать драгоценности.

И от глубин пещеры, он обнаружил следы света, излучаемого от драгоценностей.

"Это здесь!"

Подбодренный, старый Гудолф ударил своей киркой по вене драгоценных камней.

Он нашел шахту высоких классифицированных красных рубиновых драгоценных камней!

"Этого будет более чем достаточно, чтобы сделать брошку для нее!"

Гудолф искрился счастьем.

Однако звук, исходящий из кирки, пока он раскапывал рубины, разбудил всех Вампиров в Пещере Шаспин. Вампиры били крылья и пролетели, чтобы погрузить зубы в Гудолф.

"Ос.., Остановитесь! Пощадите этого гнома!"

Гудолф сбежал глубже в пещеру, имея тело полностью покрытое летучими мышами. Он не имел времени чтобы искать его окружение и опрометчиво убегал.

Место, которого он достиг, было зоной, у которой было горячее кипение лавы!

Летучие мыши убежали из-за высокой температуры, но у Гудолф больше не оставалось сил. Потеря крови оставила его сознание туманным, и у него не было сил, чтобы выйти из пещеры.

Даже если он искал выход, это была Пещера Шаспин, где Вампиры поджидали его.

"У меня нет способа возвратиться ..."

Гудолф вынул рубиновые драгоценные камни, что он имел и сделал драгоценную брошку из них.

Это был предмет, который он хотел использовать, делая предложение гномихе Джене.

Он высек маленький камень в одного из Вампиров Шаспина и вставил оставшиеся рубины как его глаза.

"Я надеюсь, что кто-то обнаружит ..."

Гудолф чувствовал, что ему осталось недолго жить. Вот почему он обернул каменную скульптуру в части его верхней одежды и послал ее текущий вниз быстрый поток.

Это содержало его надежду, что это достигнет Курысо после течения вниз этим водным путём ...!

Связанная Скульптура Летучей мыши понеслась в подземном потоке.

Кулеулеулеулеу.

Удангтангтанг!

Были времена, когда он стало настолько же глубоким как река или ее скорость, замедлялась, и не оставляя время, чтобы расслабиться, блокированный лабиринтовым проход стал чрезмерно бурным.

Связка накопила повреждение, поскольку он столкнулось с землей или сталактитами пещеры. Каждый раз, когда это происходило скульптура также, получила некоторые повреждения, но потому что она была завёрнута в одежде Гудолфа, она оставалась в безопасности.

И так, как Гудолф надеялся, она добралась в целости к озеру Курысо.

Хотя она уже больше чем месяц безопасно текла в Курысо и была обнаружена гномами. Именно так она оказалось в магазине скульптуры.

***

Вид моментально использовал его понимание, он смог увидеть произошедшее в Вампирской Пещере Шаспин.

*Звон! *

Вы изучили Умение `Понимание Воспоминаний Скульптуры'.

Может засвидетельствовать что скульптура скрывала в прошлом.

*Звон! *

Мечта Гудолфа.

Ремесленник гн ом Гудолф наполнил из последних сил эту скульптуру.

Отомстите за него Вампирам и подарите брошку Гудолфа, оставленный позади деве Джене.

Если Вы делаете это, Вы в состояни получить Рубиновую Шахту, которую обнаружил Гудолф.

Трудность задания: В

Вознаграждение: Рубиновая шахта пещеры Шаспин

Ограничение задания: Приобретите информацию о Вампирах в пещере Шаспин и Среднее Скульптурное мастерство.

Вид чувствовал, что он был поражен молотком, поскольку он был потрясен и был без чувств.

Скульпторы всегда игнорировались и высмеивались другими!

Но когда он прикладывает много усилий и тяжелой работы в создании скульптуры, это никогда не предавало его.

"Я - Скульптор. Скульптор".

Не было никакой потребности остановливатся на мнениях других.

Не было никакой потребности просить о низко уровневом задании, это было дано без расспросов.

Были скрытые задания в Скульптурах, доступные только Скульпторам.

С профессией Скульптора что-либо возможно!

Именно это означает быть скульптором.

Содрогающий командующий

Вид решил купить статую Вампира Пещеры Шаспин.

Владелец магазина продал её задаром. Однако цена даже не покрывала ценность рубинов.

"Это - только 3 золотых, я надеюсь, что Вы поможете Гудольфу осуществить его мечты".

В результате Вид плел небылицы о скульптуре, владелец магазина начал одобрять его еще больше.

"Я не знал, что Ваши скульптуры будут настолько хороши. Я с удовольствием куплю скульптуры, которые Вы делаете по двойной цене в этом магазине".

Двойная цена была экстравагантна.

Если бы это должно было произойти, он все еще получил бы значительную прибыль, даже после вычитания стоимости используемых материалов.

Он мог бы быть в состоянии жить за счет создания скульптур.

"Вы уверены, что Вы можете позволить себе купить их по такой цене?"

Вид спросил вежливо.

Высокомерное отношение Гудолфа быстро исчезло в момент, который владелец магазина предложил платить двойную сумму.

"Это вдвое более дешево, чем средняя стоимость. Артхэнд если Вы делаете дешевые работы как эти я не прощу Вам!"

"Я не очень хороший скульптор; у меня все еще есть много вещей которым я хочу научиться. Спасибо, но Вы не должны хвалить меня".

Вид сказал со скромностью.

Смирение всегда - достоинство. Даже если бы это был случай, владелец магазина действительно хотел остановить разговор, но он был бы наказан в течение по крайней мере трех дней.

"Как мог я не понимать чувства художника".

"..."

"У художника есть привычка к недооценивать себя. У меня есть убеждение и гордость как у владельца магазина, чтобы купить Ваши скульптуры по хорошей цене. Я ценю это. Вы были бы рады продать свои скульптуры в моем магазине".

"..."

Вид купил скульптуру Вампира Шаспина. Впоследствии, он получил новое задание.

** Звень! **

Вампиры пещеры Шаспин.

Отомстите Вампирам, которые украли жизнь мастера

ремесляника Гудолфа.

Воины Гномы обязаны участвовать в борьбе.

Гном, который получил желание Гудолфа, не должен умереть.

Трудность задания: В

Вознаграждение: уважение гномов

Ограничение задания: участие гномов обязательно.

Принудительное расовое задание

Вид был поражен комиссией.

В тот момент все гномы, присутствующие в Курысо, получили окно сообщения, содержащее информацию о задании.

- Пожалуйста, помогите преемнику гнома Гудолфа отбить Вампиров в Пещере Шаспин, чтобы восстановить скульптуры Гудолфа.

Вы должны помочь, и если Вы не хотите участвовать в задании, то Вы будете высланы из Курысо. Гномы будут враждебными к Вам.

У гномов есть огромная сумма гордости их расой. В случае, если Вы не клянетесь мстить за него, гномы не будут рассматривать Вас как одного из них.

"Я хочу участвовать".

"Мы завоюем Летучих мышей Вампиров пещеры Шаспин".

Воины гномы поклялись и приняли задание как можно быстрее. Они воскликнули.

"Определить местонахождение преемника поисков скульптуры Гудолфа!"

"Кто преемник?"

"Мы - сторона Воинов гномов. Пожалуйста ведите".

Королевство Курысо стало беспокойным.

Все рассеялись кричали и искали Вида.

***

Завоевание пещеры Шаспин!

Воины гномы бегали безудержно стараясь собирать припасы и добиться цели.

Кузнецы Гномы выдали свое избыточное оружие и броню.

"Используйте его хорошо и возвратите его".

"Может Ваше задание будет успешным".

Гномы в Курысо показывали благоприятный ответ.

В отличие от других Городов, у Курысо было более низкое число игроков. У Кузнецов или Воинов гномов нет высоких отношений к работе другого человека.

"Расовое Задание .... По сравнению с Людьми и другими разновидностями там много возможностей, это - чудесная вещь,

разве Вы не думаете?"

"Задание для гномов скульпторов какая неожиданность!"

Герман также прибыл.

Он подбежал, держа связку оружия.

"Я сделал оружие. Большинство - отвратное, но Вы можете брать столько, сколько Вам требуется".

В его уме они были отвратительными, но они фактически превосходили то, что сделали другие гномьи мастера.

"Даже при том, что мы встретили друг друга в Курысо снова, я предполагаю, что у Вас нет некоторого свободного времени для меня".

"Неважно возможно в другой раз".

"Это звучит хорошо, в любом случае что-то большое произошло. Это - задания от скульптора".

Вид встретился с другими Ремесленниками гномами.

Експер и Бамби были расценены как 5 известных мастеров Курысо. Герман был также одним из них.

Через представителя, Фабио также отдал немного брони, которую он создал.

Броня, которая была произведена, была ограничена уровнем 200, она достаточно низкого уровня для Вида чтобы надеть и не было никаких ограничений класса.

"Я одену вещи, которые обычно использую".

Специальное защитное снаряжение для сражения и не было сделано просто для защиты!

Хотя лимит уровня низкий, и возможно надеть без большого количества силы, это было чрезвычайно тяжелим и уменьшало ловкость. Это расстроило его, и это также заставило его быть похожим на жирного гиппопотама.

Он полагал, что прочная броня и волшебное сопротивление были важны, чтобы выжить.

Вид покачал головой.

"Это не будет необходимо".

"Ха?"

"Я не умру".

Правда была в том, смерть будет огромной катастрофой.

Конечно, его Преобразование Скульптуры было бы сброшено, и он будет воскрешен через Силу Отвергшего Смерть!

При виде его Воины гномы подняли бы шум.

Поскольку он не был никем другим, чем Вид.

`Старый гном Гудолф оставил вещи'.

Но благодаря Гудольфу, он изучил местоположения и образцы нападения Вампиров в пещерах Шаспина.

Он не был готов взять на себя любые риски.

***

"Давайте выдвигаться".

После входа в пещеру Вид шел длинными шагами, как будто он находился на прогулке. Воины гномы были удивлены.

"Артхэнд, Вы сошли с ума?"

"Вы выпили дюжину чашек небольшого количества первоклассного пива?"

Гномы стали заинтересованными.

Для того чтобы успешно завершить задание Вид должен был выжить.

Их миссия состояла в том, чтобы бороться под лидерством Вида!

Однако, так как их лидер был неопытен, их уверенность дрогнула.

Но Вид точно знал где Вампиры были расположены.

В пустой пещере гномы задались вопросом вокруг.

Когда он был на расстоянии приблизительно в 500 метров от гнезда Вампиров, Вид поднял его руку.

"Это здесь".

"Ха? Что ты имеешь в виду?"

Воин гном по имени Биндель спросил.

Так как он имел опыт больше чем в четырех различных видах оружия и приобрел различные боевые навыки, он был лучшим Воином из гномов собранных здесь.

"Сражение будет проходить здесь".

"Что ты имеешь в виду. Где монстры?"

Вид ответил четко.

"Конечно, я перенесу бой сюда".

В тот момент лица всех Воинов гномов начали хмуриться.

"Это глупо, мы - все эксперты по сражению, позволь мне взять на себя лидерство отсюда".

"Вы можете просто найти безопасное место и отдыхать там".

"Вы не знаете что-либо о быстром движении мышей Вампиров, тск тск! Кроме того, мы Воины не принесли луков".

С тех пор гномы не проявляли уважения по отношению к Виду. Доверие между ним и гномами было нарушено.

Я соблазню всех монстров сюда, и мы посмотрим, как хорошо все Вы будете сражаться!

Охота на Вампиров была намного более трудной, чем на обычных монстров, поэтому охота не была проста. Было важно иметь опыт по крайней мере в дюжине различных видов охоты с различными монстрами.

Однако все гномы попытались проигнорировать Вида.

Вид вынул Нож Захаба и порезал свою руку.

"Что ты делаешь!"

Кричал Биндель .

Все гномы, которые не слушали его, думали, что он пытался совершить самоубийство!

Если бы Вид умер задание потерпело бы неудачу, если бы задание должно было потерпеть неудачу, гномы испытали бы большую потерю для всего снаряжения которое они купили.

Гномы были удивлены, когда Вид тихо сказал.

"Войска Гномов подготовится к сражению!"

"Ха?"

"Вы, что Вы говорите?"

Чувствуя себя разбитым, Вид быстро объяснил.

"Гнездо Вампиров Шаспина на расстоянии приблизительно в 200 метров. Однако, любая кровь, которой они чувствуют запах в пределах 600-метрового радиуса, они чувствуют ёё как еду".

"..."

"Длина пещеры варьируется из-за вьющихся путей, но отсюда прямой путь к ним. Они не в состоянии использовать свою скорость из-за низкого потолка и сталактитов. Воины гномы приготовится к сражению!"

Уверенность Вида заставила гномов доставать свое оружие еще раз и готовиться к сражению.

`Что, черт возьми, звуки, которые я просто услышал?'

`Вампиры, кажется, приближаются к ...'

Чхвалалалалалаг!

Скопление вампиров летело через темноту.

"Они действительно пришли".

"Это - Враг!"

Воины гномы, которые были подготовлены к сражению, яростно били летучих мышей топорами и молотками, в то время как летучие мыши сопротивлялись.

Однако из-за их специализированных крыльев и использования темноты пещеры, Вампиры смогли удивить их. Вампиры, которые не были отклонены, цеплялись за своих врагов.

Хотя святое волшебство Священника действительно наносило некоторый ущерб, но печально у них не было здоровья, силы или достаточного количества защитного снаряжения, чтобы оказать много поддержки.

Поскольку у Воинов есть высокие физическая сила и живучесть, вместе с высокой защитой от брони, они полагали, что были в безопасности от Вампиров, которые напали скоплениями.

Тогда Вид взорвался воплем.

"Изменить формирования, Пятиколонное построение!"

*Кваквакваквакванг! *

Рев Льва отозвался эхом в пещере!

- Мораль повысилась на 276.
Все беспорядки прекращены.
Удача повысилась на 6.

Каждый гном основал команду и боролся, и в то же время сообщение появилось.

Мораль в группе была важна. Когда мораль низкая, она затрагивает урон и волшебные атаки.

Из-за удваиваемой морали, состояние полного замешательства от нападения летучих мышей закончилось, и их Удача также увеличилась!

"Пятиколонная формация!"

Вид вопил те же самые слова часто.

Хотя эффекты умения не накладывались, оно создало огромный шум.

Те же самые слова отозвались эхом всюду по узкой пещере.

"Пятиколонная формация!"

"Стать в группы по пять быстро!"

Хотя они были посреди сражения, Гномы стояли вместе в группах по пять.

Причина почему они следовали за командами Вида, состояла в том, что они не знали то, что должно произойти.

Опытные гномы воины высшей категории были удивлены этими событиями.

"Он использует умение для командования группой Рыцарей, не так ли?"

"Эффект того умения ... я никогда не слышал об умении, которое увеличивает мораль отряда".

Стоя в группах по пять сражаясь в узкой пещере, Воины гномы скоро поняли.

`Здесь большая разница'.

Хотя не было легко сформировать группы по пять посреди сражения, потому что они испытали недостаток в опыте выполнения такого в сражении. Однако, когда они сплачиваются вместе, и сражаются как один, их сила атаки в сражении проходит гладко в противоположность борьбе по одиночке.

Размер групп был изменен основываясь на размере области, в которой они сражаются. Иногда было четыре человека, а иногда было шесть.

Каждый раз, когда они входили в свой боевой порядок, Вид будет, использовать Рев Льва.

"Лидеры третей колонны на передовую, вторая колонка

остается на месте!"

Ведущая колонка знала, что Вампиры летучьи мыши были тремя шагами перед ними. Тогда пространство между колонками появилось.

Вампиры атаковали гномов дальше всего от фронта ведущей колони.

"Вторая колона, прикройте ведущую колону!"

Гномы из второй колони размахивали своим оружием перед Вампирами, которые прилетели в скопление.

Во время сражений самые высокие приоритеты Воинов состоят в том, чтобы гарантировать безопасность своих союзников!

Командам было легко следовать за все спасибо родству Гномов.

"Три человека из ведущей колоны, продвиньтесь и преодолейте открытые разрывы, вторая колона продвигается, и третья колона поддерживает Ваше настоящее положение!"

Гномы скоро поняли, что ситуация повторялась и знали, как иметь дело с нею.

Было важно поддержать их формирование оставаясь в объединении, борясь с Вампирами.

Гномы смогли бороться должным образом из-за их услужливых союзников, которые поддержали их, и они смогли поддержать свое формирование и остаться спокойными.

Те, кто был ранен, сбежали от Вампиров, чтобы быть излеченными, и как только они были излечены, они вернулись к сражению.

С формированием придуманным Видом, было легко бороться с Вампирами.

Однако они не смогли принять меры против Вампиров, которые летели выше их, пролетая колону 6 и победили колону 7.

У темноты пещеры нет недостатков Вампирам, и из-за их характера, это позволяет им, цепляться за тело людей действительно хорошо. И делая так, это создало беспокойство через остающихся Воинов Гномов.

`Мы можем победить, сражайтесь сильнее'.

`Сражайтесь, чтобы победить'.

Глаза гномов сияли как фонари, когда они продвинулись с новооткрытой энергией.

"Продвигайтесь вперед. На прорыв!"

Гномы торопливо двинули ногами.

*Ттадададаг! *

Формирование колони боролось с Вампирами на устойчивой скорости.

Дрожь бежала по позвоночникам гномов.

Это было сражением, которое они никогда не испытывали прежде!

Пяти или шести людям было свойственно объединяться как одна группа. Однако было трудно сформировать группу, в то время как были более чем сотни гномов, борющихся вместе в унисон.

Принимая коллективную точку зрения и борьбу с роями Вампиров, они чувствовали огромное чувство гордости за себя.

Волнение повысилось в их телах, и они нашли возбужденное сражение забавным.

Вид давал команды умело.

"Поспешите!"

Он сказал им увеличивать темп.

Поспешите, поспешите, поспешите!

Гномы повторили эти слова себе, чтобы поддержать на высоком уровне их темп, владея их оружием.

Вампиры, которые столкнулись с ведущей группой, были побеждены, однако некоторые пролетели их и двигались к третьей и пятой колоне, они не были удачливы и летучие мыши умерли в одном ударе. Несмотря на все они понесли некоторые потери.

Вид применил Рев Льва снова для повышения морали сторон, и с увеличением морали, гномы напали на летучих мышей.

"Нажмите!"

"Поспешите!"

"Поспешите!"

"Поспешите! Поспешите!"

Гномы говорили в унисон, когда они бежали.

Это было самым захватывающим сражением, которое они когда-либо имели!

Они не знали, что должны были бороться в темной и узкой пещере. Они никогда не боролись так прежде.

"От первой к третьей колоне, придерживайтесь левой и правой стороны пещеры. Четвертая колона, проигнорируйте все остальное и продвигайтесь. Текущие лидеры групп атакуйте вместе с главными силами и двигайтесь вокруг отступая в тыл!"

Гномы первоначально волновались по поводу того, каким их формирование будет.

Так как они боролись с роями Вампиров летящих на них, они испытали большую потерю выносливости, и их живучесть уменьшилась незамедлительно. Однако, потому что они не хотели высказывать свой дискомфорт, они решили вынести его так, как они могли, чтобы продолжить захватывающие сражения.

Они двинулись покорно, потому что весь боевой порядок мог быть разрушен, если фронт колонной формации разрушался.

Однако, как будто Вид мог прочитать мысли гномов, которые были в голове, заменил их когда-либо возникающие чувства беспокойства.

Гномы, которые, после борьбы в линиях фронта, были перемещены, цепляясь за стороны пещеры, взгляды которыми обмениваются, с гномами, которые проходили мимо.

Ай да молодец.'

Очень хорошо.'

Их глаза были заполнены уверенностью!

Сердца всех гномов становились объединенными как один.

"Сила посредством!"

Поскольку пограничные единицы были изменены, команды Вида - также.

После этого Гномы пробежали рой Вампиров и стёрли их.

Размер сообщества Вампиров Пещеры Шаспин был огромен.

`Если бы мы сражались как обычно , то мы бы не отбились'.

`Даже изменения в простом боевом порядке могло позволить нам, в группах, состоявшие из только солдат и воинов, сражаться так'.

Правда, которую изучили Гномы, прошла через шок.

К пятому разу, когда они обменяли передовые единицы, они прорвались через рой Вампиров.

У гномов все еще было более чем достаточно силы.

Это было потому что у гномов которые были в линии фронта все еще, была сила в запасе из-за раннего обмена.

"Всем развернутся".

Гномы обернулись без колебания.

Конечно, Вид в настоящее время полностью всё контролировал.

Так как они смогли засвидетельствовать эффекты команд Вида их готовность защитить себя естественно повысилась.

"Смена!"

Точно так же, как прежде, они обменялись перед Вампирам, убивающими каждого.

После сражения сторона взяла бы снаряжение который валялось вдоль их пути и будет неоднократно делать так после каждой битвы. Прямо тогда гном по имени Биндель спросил Вида.

"Как мы должны распределить снаряжение?"

Первоначально, сторона, которая получила большую часть опыта, будет заботиться о снаряжении. Однако во время сражения, они должны были непрерывно разделяться на

различную сторону и входить в формирование, которое сделало вещи сложными.

Кроме того, когда дело доходит до расы гномов, есть много особенностей, которые не могут быть пропущены.

Гномы были жадными по своей природе, поэтому Вид должен был придумать идею и сказать им.

"Вы можете взять снаряжение самостоятельно. Однако в случае, если Вы берете больше, чем Вы можете унести, и Ваша скорость движения замедляется или если боевая способность пострадает, то я приму меры, чтобы насильно удалить Вас с того места".

"..."

"Бои в этой пещере будут вестись таким же образом как прежде и продолжатся, пока Вы не устанете бороться. Вот почему вам следует брать столько снаряжения, чтобы Ваша боевая способность и Ваша скорость движения не страдали".

С этим Гномы кивнули головами.

Было лучше брать снаряжение умеренно, чем быть бесполезно жадным и быть атакованным Вашей собственной командой. Это было, потому что они собирались бороться в неисчислимом количестве сражений, так как битв будет много то будет больше возможностей поднять снаряжение позже.

***

Охота на Вампиров Пещеры Шаспин!

Поскольку Солдаты и Воины гномы получали все больше боевого опыта, они стали более эффективными.

"Быстрее! Быстрее! Быстрее!"

"Вперёд, меняемся!"

"Сокрушите их всех!"

Гномы неслись через внутреннюю часть пещеры с сумасшедшим пылом.

Главная среда обитания Вампиров!

Темные и узкие пещеры, что, Люди, очевидно, и даже гномы сжались бы. Были необузданные шумы идущие из земли, как будто это была абсолютно различная пещера.

До сих пор никто никогда не испытывал, ни воображал такое сражение.

Некоторые гномы открыто разделили их восхищение.

"Если все это будет поднято на форумах Королевской Дороги, то вероятно, будет много волнения".

"Это, вероятно, перевернуло бы вещи вверх дном".

Высококвалифицированные Солдаты и Воины Курысо; были некоторые игроки, которые смогли войти в Зал славы.

Те игроки также ждали своего шанса загрузить видео.

Вид был равнодушен к нему.

Он не мог монополизировать видео комиссию, так как они все делали задание. Кроме того, Вид был в ситуации, где он не мог обнародовать себя.

Если бы он сделал известным, что он вёл этих людей в форме гнома, то тайна его работы и его умение Скульптурная Трансформация была бы выдана общественности!

Вид решил брать только важные предметы.

"Гм, эти Слезы Вампира ..., я думаю, что они могут быть важным реагентом для магов".

Чтобы не стать обремененным, он выбрал и собирал легкое и ценное снаряжение.

Для других распределение снаряжения было проблемой, они обычно обращались к угрозам отказа от предметов полностью.

Слова Вида постоянно увеличивают его контроль и власть.

Гномы должны были опасаться Вида.

Однако, так как он был Скульптором, он не должен был участвовать в сражениях, и другие гномы относились к нему хорошо.

`Сколько Скульптор может быть в состоянии взять, даже если он попробует?'

`Он в основном отличился в сражении, и верно, что мы - все на этом задании благодаря ему ..., я чувствую себя отчасти виноватым перед ним, так как его прибыль была бы слишком маленькой'.

Он даже получил некоторое сочувствие.

Сшуасшуасшуасшуасшуасхуяк!

Однако все это на сей раз, они не знали, что Вид наполнял огромную сумму снаряжения в его секретные карманы; больше, чем сумма, которая могла вписаться в его рюкзак!

Различие между вместительностью Вида и ихней была огромна.

Наблюдая за гномами, которые обычно подбирали много снаряжения, и собирали снаряжение несколько раз заставило его казаться, что они были чрезвычайно жадными.

Между тем Вид только посмотрел на все снаряжение.

Ттолеулеуг.

Естественно закатывая его глаза, он не экономил другой взгляд на области, где дешевое снаряжение было.

Пока казалась внимательно предоставляя другим гномам соответствующее время чтобы поднять предметы, он выбрал и упаковал много дорогого снаряжения, когда их концентрации были унылы.

Даже в том хаосе, скорость сражения не понижалась, и,

наконец, конец Пещеры Шаспин был в поле зрения.

"Вот он!"

Гном, который был во главе, закричал после обнаружения трупа гнома.

Вид нашел труп, который был высушен как мумия, будучи иссушенным от крови Вампирами и последнюю рубиновую брошку, которую сделал Гудолф.

*Звон! *

- Вы обнаружили рубиновую брошку Гудолфа.

Вид обернулся и сказал.

"Это конец. Давайте возвратимся в Курысо теперь!"

Солдаты и Воины гномы успешно закончили миссию.

***

Они нашли гномиху по имени Дженна в Курысо и дали ей рубиновую брошку.

Так как Вид был лидером, ответственным за это, другие гномы собрались вокруг него и наблюдали за ним.

"Всё закончилось к сожалению. Гудольф ... Он любил Вас больше всего, и, в самом конце, он оставил это для Вас".

"Хею-хеюк!"

Гномиха Дженна получила рубиновую брошку и рыдала.

"Гудольф, чтобы думать, что Вы умерли так ..."

*Звон! *

Законченно задание: мечта Гудолфа

Самая большая мечта мастера гнома Гудолфа была реализована.

Так как Вы отомстили Вампирам и доставили драгоценную рубиновую брошку, сделанную для девы Дженны, он может отд охнуть непринужденно.

- Известность повысилась на 120.

nbsp;&&&&&&

- Вы стали самым привилегированным и доверяемым гномам для Дженны.

nbsp; Гномы неслись через внутреннюю часть пещеры с сумасшедшим пылом. &&&&&&&> *- Уровень повышен.*

Окно появилось и у других гномов, чтобы сообщить им об успехе задания. Вид не растерялся и посмотрел на Дженну с прискорбным пристальным взглядом.

`Никто не знал, насколько болезненно это быть тем кого оставили позади ..., Пока они не испытают это на себе'.

Горе которое он испытал после смерти своих родителей.

Его родители, возможно, не отдыхали в мире, оставляя их детей.

Дженна встала, вытирая ее слезы.

"Я не должна выглядеть так. Гундольф не хотел бы, чтобы я просто так плакала".

"Тогда?"

"Эта брошка из драгоценного камня - доказательство того что он сделал предложение мне. И столько, сколько я буду жить, я буду известна как жена Гудолфа".

У женщин гномов тоже была трогательная сторона.

Дженна говорила с улыбкой.

"Рубиновая Шахта Пещеры Шасбин, которую обнаружил Гудолф, была, вероятно, предназначена как подарок Вам. Я буду молиться о Вас, чтобы вы были в состоянии добивать красивые рубины, развивая шахту".

- Вы приобрели права развития Рубиновой Шахты Пещеры Шаспин.

Он приобрел права развития Рубиновой Шахты!

***

Вид зарегистрировал шахту в Административном Офисе.

Рубиновая шахта Артхэнда пещеры Шаспин!

Он принял на работу сирот и солдат в Административном Офисе Курысо, и запланировал начать добывать рубины из Пещеры Шаспин.

В то время как он должен был заплатить 60% ценности рубинов, чтобы нанять наемников и дать компенсацию за личные расходы и сборы за безопасность, он все еще получит огромную прибыль.

Он медленно начинал с установления общественного порядка. Он собирался понизить занятость наемников, таким образом, чистая прибыль станет больше с течением времени.

Очень хорошо."

"Это будут помнить как самое быстрое завершение задания недавно. Если больше есть рабочие места в будущем, зовите нас в любое время, даже если плата ниже".

Удивительно, гномы, которые приняли участие в сражениях, были удовлетворены и расслаблены.

Бой протьев Десхенда

Вид смог начать огонь благодаря его скульптуре.

Вид слез девы!

Это была скульптура, которая была закопана со стороны дороги.

"Определение!"

Ее отец каждый день делал топоры.
Ее мать каждый день шила.
Они никогда не играли с моим младшим братом и мной.
Не было никого, кто будет играть с нами.

Трудность задания Разряда E!

Вид нашел гномиху. Однако, потому что скульптура была сделана давно, она повзрослела и стала полностью взрослой гномихой!

Она была посреди шитья чего-то.

Извините. Не будете ли вы протьев если я поиграю с вами?"

Вид обратился к ней. Он купил ей немного яблочного мёда, который дети гномов любили и играл с нею в течение приблизительно 30 минут.

"Мои детские мечты исполнились полностью. Это одежда, что я сделала ..., я дам Вам ёё".

Синяя гномская роба ручной работы!

Это была одежда мага с требованием уровня 130, но даже с требованием низкого уровня, это была очень важная магическая роба.

Маги не значительно ощущают свою защиту. Поскольку у них есть самая сильная атака, они сосредотачиваются на регенерации манны и сильной атаке.

Фактически, независимо от того насколько хороша или насколько плоха роба, они не получали дополнительного здоровья или защиты. Однако эта синяя роба сделанная гномихой было тем что желал каждый маг. У робы были варианты дать быстрый каст для заклинаний и дополнительная манна, она могла быть продана за 7,000 золота.

Даже при том, что магический посох обеспечивает большинство волшебных атак силовой поддержкой, одежды магов были редки и поэтому продавались дорого.

Это было то, почему компенсация за это задание статуи была абсурдна.

"Скульптуры могут быть сравнены с цветами истинного искусства!"

Вид щедро похвалил скульптуру.

"Добро пожаловать Артхэнд!"

"Привет Уважаемые Охранники. Это было бы хорошо, если бы я вошел в дом на некоторое время?"

"Если это - Вы, Вам рады здесь в любое время!"

Он даже посетил дом гномов Охранников.

Вид использовал лесть, которая не стоила никаких денег и таким образом он смог сблизится с Охранниками. В доме охранников была скульптура.

Была большая разница между Людьми и молчаливыми гномами.

Поскольку они любили скульптуры и другие произведения искусства, такие как картины, в каждом доме всегда было 1~2 скульптуры. Было небольшое количество скульптур, которые не имели никакого значения и были сделаны для показа, но было также много скульптур, которые были сделаны по требованию и символизировали что-то.

"Это походит на удивительную скульптуру".

"Ах. Это - что-то, что мои предки держали".

"Я могу посмотреть на неё, поближе?"

"Если бы скульптор, столь квалифицированный, как Вы посмотрел бы на неё, это принесет мне большую честь"

Спасибо. Определение!"

- Немного гномов которое знают правду о чистом зле живущим в Курысо.

`Злая сущность ...'

По некоторым причинам казалось, что это задание станет довольно неприятным.

- То зло, являющееся меняющимся созданием и бродит вокруг, соблазняя невинных гномов. Так как зло, являющееся регулярно, изменяет его личность, оно не может быть найден легко. Однако у зла, являющегося обычно, есть форма, которая напоминает глумящегося гнома.

Если способный гном сделает хороший предмет, это зло, приблизится к нему. Оно будет всегда пытаться видать себя за неопытного гнома и произведет лучший предмет после осмотра и приобретения их навыков.

Позорное деяние гномам, которые упорно работают, чтобы поднять их навыки!

Вид думал, что это было довольно экстремально.

`Я не был бы в состоянии простить его также'

Если, в то время как каждый делает 1 Золотой, а его сосед делает 2 или 3 Золотых, это вызвало бы непоправимую умственную травму!

- Вы должны отомстить той злой сущности.

Он должен был удостовериться что злая сущность никогда не ступит на землю гномов снова.

Однако, потому что гномы защитили слабых и бессильных, он не мог только наказать злую сущность. Если бы он сделал это, то гордость расы не была бы восстановлена.

Для него было лучше определить злую сущность и затем открыто бросить вызов ему в соревновании умениями и победить его.

К счастью, злая сущность не была опытной в каждой области, таким образом, были определенные шансы на успех.

На сей раз трудность задания была разряда С!

"Я думаю, что это приведет к довольно хорошему вознаграждению на сей раз".

Вместо того, чтобы бороться против злого существа и победить его, он должен был сразить его своими умениями.

Вид немедленно опознал гнома, который, вероятно, был злым существом.

Каждый раз, когда игрок гном производил предмет, был другой гном, который делал изделие высшего качества рядом с ним.

Его имя было Десхенд!

"Кеюлкеюлкеюл".

В отличие от Смелого Гнома, он шумел бы и затем создал бы что-то.

Он был гномом, который был известен в Курысо запросами случайных вещей.

`Если он не выпьет не одной кружки пива, не будет никакого сомнения'.

После следования за ним в течение дня, Вид был уверен.

Гном, который не выпил бы пива, был ненормальным!

Он думал, что не было никакого подвоха, потому что, даже при том, что он стоял рядом с ним и пил, как будто приглашая его пить с ним, он не проявил интереса.

"Исусе, Вы не могли даже порезать арбуз этим мечом".

"Кеюеюк ..."

Был другой расстроенный гном перед Десхэндом.

Он потратил все свои сбережения, чтобы получить лучший сорт кости. Меч сделан из кости монстра!

После создания довольно достойного меча из бедра Людоеда он высвободил крик радости.

"Хорошо! Я наконец закончил Меч Людоеда!"

Прежде чем он мог даже разделить это счастье с другими гномами, Десхэнд подошел.

"Хех, Это кажется довольно сложным. Как Вы сделали меч из кости?"

Он пытался делать меч из некоторых костей Людоеда, которые он имел, и после нескольких неудач, он наконец преуспел.

Не может быть.'

Гном, который сделал меч из костей Людоеда, стал полностью сосредоточенным на Десхэнде.

`Этого не может быть. На сей раз это не будет походить на это'.

Железо - самый легкий материал, чтобы сделать меч.

Было легко изменить форму после плавки и его ковки, и легко закончить меч из-за прочности материалов. Прочность законченного меча также увеличится после его шлифовки на точильном камне.

Худший меч кости не допускал бы ошибки во время всего процесса, и сам материал был особенно чувствителен.

Даже если бы Вы были гномом с умением Кузнечного ремесла высокого уровня, то вы не могли бы сделать меч, если бы вы не знали, как работать с материалом. Десхэнд создал несколько неудачных мечей, но внезапно он вытащил кость Людоеда.

"Это было в сокровищнице, это - ценность ..."

И затем, после работы над ней в течение короткого времени, невероятно он сделал Меч из Кости Людоеда!

Это был лучший меч, у него также была интересная форма.

Десхэнд, однако, бросил его меч на землю, и он разбился как глиняная посуда.

"Черт побери, это - отвратительно! Этот меч не порежет и арбуз. Он не порежет и яблоко. И он даже не порежет банан!"

"Кеюхеюхеюхеюг!"

Последняя жертва Десхэнда на сегодняшний день горько плакала.

***

Без предупреждения, Вид гордо подошел к Десхэнду.

"Гм, что мы должны сделать? Производство предметов должно быть трудным для Вас из-за отсутствия таланта".

Его одежда испускала запах Скульптора новичка. С разделочным ножом новичка и навыками, которые заняли бы более чем 10 часов, чтобы ваять белку.

Ваяние хвоста заняло 4 часа, голова заняла 2 часа, даже при том, что он грубо сделал туловище, все еще требовалось много времени, и были все еще ноги которые должны быть вырезаны.

Это была белка, но, не зная, куда милые ноги пойдут, это напомнило барсука или ласку.

Размер был с кабана, а качество не стоит и упоминать.

- В результате неудавшейся скульптуры известность уменьшилась на 23.

"Кеюлкеюлкеюл".

Когда она была закончена, Десхэнд рассмеялся.

Любой, кто смотрел, видел, что скульптура белки была неудачей!

Вид еще раз взял его нож для резьбы новичка с новооткрытой мотивацией.

"Неудача это нормально потому что она необходима для того, чтобы улучшиться!"

На сей раз он запланировал ваяние коровы.

Нежная, кроткая, и усердная корова.

Хотя он приложил больше усилий ваяя корову, чем белку, это все еще, казалось, было так уродливо, что не было достойно внимания.

Толщина и длина ног имели четыре различных размеры, а хвост был 1 см шириной!

К счастью, голова оказалась хорошо проработанной, даже если остальная часть тела была ужасающей.

Не было никакой возможности догадаться, что это была корова.

*Вуудангтанг! *

Даже при том, что это была завершенная скульптура, она была разрушена, потому что ее скудные ноги не могли выдержать ее вес.

Это было ужасное зрелище.

Его умение ваяния медленно уменьшалось!

- В результате неудавшейся скульптуры известность уменьшилась на 39.

"Кеюл кеюл кеюл кеюл! кею привет привет привет!"

Десхэнд смеялся еще тяжелее, чем прежде.

Ему нравилось видеть страдание других, и Вид был его любимой жертвой прямо сейчас.

"Нет, вероятно, никакой потребности мне обеспокоиться, если

это - этот вид скульптора, но ..."

Независимо от того что думал Десхэнд, он не хотел прекращать наблюдать за Видом.

"Я должен опозорить его так, чтобы он больше не делал скульптуры!"

***

Сражение ваяния между Десхэндом и Видом!

В небольшом городе Курысо слухи путешествовали быстро.

Вплоть до сих пор Десхэнд обманул каждого способного гнома. Тем не менее, это было сражением ваяния поэтому, результат было трудно предсказать.

В таверне, выпивая пиво, Вид был темой для всех гномов.

"Логически размышляя как вы думаете кто победит?"

"Скорее всего Десхэнд".

"Нет, я полагаю, что Артхэнд сделает такую работу что победит и раздавит этого высокомерного плосконосого Десхэнда!"

Воины гномы, которые были с Видом в пещерах Шаспина, болели за него.

"Вы думаете, что навыки легко получить? Вы можете получить хорошую битву в неблагоприятном сражении, но умение Ваших рук не соврёт".

"Но Артхэнд мог бы быть в состоянии сделать так".

"Хотите поспорить?"

"Хорошо! Проигравший будет покупать алкоголь победителю в течение ста дней, включая сегодняшний".

"Как пожелаете. Две бочки пива сюда!"

Вы могли иногда видеть, что люди делали ставки, в то время как все веселились.

***

Десхэнд создал скульптуру Рыцаря Призрака из Балгеста.

Порочный монстр Рыцарь, который идет сражаться на громадной лошади!

Когда Рыцарь Балгеста появляется, даже монстры дрожат в ужасе. Это был высокоранговый монстр, который поддерживал неограниченную власть.

"Кеюлкеюлкеюл".

Десхэнд заканчивал Рыцаря Балгеста в чрезвычайно быстром темпе. Так как он был крупный, он собрал много глины, чтобы сделать его.

"Ах, Ваяние действительно тяжело".

Десхэнд преувеличивал.

Вид издавал шум, чтобы показать, что он страдает.

Хотя сначала, Вид сделал толщину и длину отличающимися, в то время как он ваял ноги. Однако, потому что он не был

удовлетворен ими, он сделал несколько ремонтов. Поскольку он ваял ноги, он также ваял туловище и изменил его так, чтобы передняя лапа была поднята.

Рот Десхэнда дергался злобно.

"Я даже не пытался сделать это ..., Моя удача действительна хороша".

Он не учел тонкие мышцы, которые имела лошадь, и это стало великолепным Рыцарем Призраком из Балгеста.

От кольчуги и железной булавы к порванной одежде, которую носят по всему этому, был отлично воссоздан Рыцарь Балгест.

"Уф. Чтобы думать, что я мог только сделать что-то вроде этого, ... - там скульптор, столь же некомпетентный, как я? Обыкновенный скульптор как я должен умереть. Мне подходит только смерть".

Ккеюкккеюк Десхэнд кричал печально.

Шедевр!
Скульптура элитного рыцаря Балгеста.
Рыцарь Призрак разрушенного королевства Балгест.
Эта - скульптура, которая показывает рев войны.
Она сделано из низшей глины, и была покрыта черной краской.
Художественная ценность: 416
Специальные возможности:
Скорость движения в сражении увеличивается на 7%
Навыки Рыцарей увеличиваются на 1 уровень.

"Мой бог, я никогда не должен делать другую скульптуру снова. Как я могу иметь право сделать другую скульптуру с этими низкими навыками?"

Десхэнд издавал звуки страдания перед ним.

Гномы, которые приехали, потому что им было любопытно, щелкнули языками.

"Это похоже на появление другой бедной жертвы".

"Говоря об этом, на сей раз вокруг было действительно жестоко; это безнадежно, когда он даже включил такую лошадь".

Чудесная работа Десхэнда, которая взяла признание и вросла в пол!

"Однако, так как его противник на сей раз - Артхэнд, будет ли что-то отличатся?"

"Он не отступит без борьбы. Наверняка".

Гномы не могли точно оценить умение Вида. Однако, так как он смог получить задание трудности разряда В, независимо от того насколько хороша его удача была, они ожидали, что у него, по крайней мере, будут существенные основные умения и навыки.

Однако Вид создал другую подобную новичку скульптуру.

"..."

Десхэнд и гномы смотрели его каждое движение.

Однако после подъема его ножа ваяния и размышления некоторое время, Вид опустил его руку вниз.

Вспышка вздохов в тот момент.

"Эй!"

"Вы действительно сдаетесь?"

Гномы беспокоились.

"Мне не нужно что-то как нож для ваяния".

Вид беспечно сказал это, поднимая его голые руки.

У него не было ножа ваяния, и хуже всего, у него не было материалов, чтобы ваять. Он начал двигать руками по воздуху как сумасшедший человек.

И затем, слабый свет появился как волшебство!

Вид спокойно повторил то же самое действие.

"Это - Лунная Скульптура, правильно?"

Это было легко и утешительно вырезать скульптуру при луне. По-детски формируя свет скульптуры, художественная ценность повысилась.

Однако настоящий Лунный Скульптор мог использовать сам свет, чтобы сделать скульптуру.

Вид выпустил усики света от его десяти пальцев, как будто они были мотком пряжи нити.

"Стоп! Что это?"

"Похоже, что волшебство ... Гном использует волшебство?"

Гномы собрались вокруг.

Как будто он был певцом, выступающим на сцене, Вид, который использовал свет, чтобы ваять, был главным героем.

Даже Десхэнд, смотрел на Вида с удивлением.

***

Тонкие усики света испустили тихую красоту.

Было трудно произвести любой цвет со светом, но он содержал глубокий оттенок.

Руки Вида танцевали в воздухе.

`Собери его. Свяжи его. Распространи его. Он движется потоком. Расширь его. Не может быть никаких Ошибок ... и материала'.

Вид усилил и расширил его концентрацию.

Это было первым разом, когда он должным образом показывал искусство Лунного Скульптора. nbsp;&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&

Кроме случайного получения учетных данных, чтобы использовать его, было невозможно фактически узнать о нем из

неторопливого ваяния.

Это была скульптура, которая использовала абсолютно различные методы от камня или резьбы по дереву.

Это - скульптура света.

Каждый раз, когда он шевелил пальцами, различный цвет появлялся, и он потреблял немного его манны.

Тонкая настройка Лунного Скульптора.

Даже цвет света был универсален.

Если Вы делаете каждую часть скульптуры, различного цвет тогда, это изменяет полный результат готового изделия.

Скульптура была сделана из тысяч различных цветов, и легко превосходила масштаб пирамиды!

Хотя это стало бы немыслимо захватывающей работой, она станет сырой без обработки.

За несколько дней он должен был использовать свой высший уровень концентрации, который не было легко сделать.

Превосходящие навыки Скульптора, Лунного Скульптора!

Когда умение используется непрерывно, оно потребляет много манны, чтобы поддержать его, и еще больше добавить или изменить его на различные цвета.

`Мои навыки еще в нормальном состоянии'.

Вид был полон решимости добавить различные цвета.

Сначала он добавил ярко-красный цвет.

`Красный цвет. Очень смелый и гламурный'.

Скульптура теперь ограничена цветами, который соответствует красному.

Тогда от пальцев Вида, тек желтый цвет.

Подобный красному цвету, это был очень сложный цвет.

Зеленые, оранжевые, блюзовые, черные и фиолетовые цвета все изменялось.

Хотя было много различных цветов, они гармонировали хорошо.

Ясные и захватывающие цвета, которые привлекли внимание, как будто они были одержимы!

Выбор цветов пришел из воспоминаний детства Вида.

`Черт! Даже при том, что я выгляжу правильным в этом, я не могу определить правильный цвет'.

Это был эффект способности использовать только 8 цветов пастельных мелков начиная с начальной школы, из-за его бедности!

Было трудно дифференцировать один цвет из-за неосязаемого чувства цвета.

Цвета всегда изменялись.

Не было сорока восьми цветов, и при этом не было

шестидесяти цветов.

Цвет, оттенок и контраст привели к нежному изменению десятков тысяч цветов.

Вид решил выбрать цвет, основанный на его интуиции.

`Это не будет самый симпатичный цвет, но цвет, который я выбрал'.

Было слишком много цветов, и они изменялись быстро.

Неважно какой цвет он выбрал, он будет, вероятно, сожалеть о нем позже, но он выбирал цвет, который тронул его сердце.

`Готово. Это - он'.

Наконец, Вид выбрал смесь яркого серебряного цвета и благородного голубого цвета.

Это был свет, который излучал искрящийся серебристо-синий оттенок.

Это был серебристо-синий, что Вид, который использовал только 8 цветов пастельного мелка, не мог объяснить, ни постигнуть!

Это был намного более благородный и красивый цвет, чем свет мог выразить.

*Паас! *

Свет, который вытекал из Вида и складывал вплоть до сих пор, исчез в целом.

Сотни цветных огней, которые были собраны в большой шар, рассеялись через мгновение, и серебряно синий свет, пылал от рук Вида.

Это было начало Луной Скульптуры.

`Что я должен сделать?'

Беспокойство Вида исчезало, как только он видел свет.

Ваяние было профессией, которая работала с материалами. В зависимости от материала были ограничены некоторые работы.

Так как он решил использовать Лунную Скульптуру с начала, он уже имел несколько идей в виду.

`Союн. Хотя я злоупотреблял ею, если бы я сдел ее скульптуру использую Лунный Свет, она была бы так же красива как Богиня, правильно?

Однако по правде, было чрезвычайно трудно создать человека, используя свет. Было трудно захватить красоту, и было исключительно трудно выразить кожу.

Он думал, что это будет достойный вызов когда-нибудь, но это было невозможно на данный момент.

`Золотой человек или Виверны подошли бы'.

Это был бы освежающий опыт сделать скульптуру, которую он уже сделал из света.

Однако после наблюдения глубокого света, который двигался

потоком из его руки, Вид передумал.

`Давайте сделаем скульптуру, которая соответствует этому свету'.

Вместо того, чтобы выбирать скульптуру, которую он уже сделал в прошлом, он решил пойти путём, который был в его глубочайших чувствах.

Руки Вида начали пронизывать воздух.

Поскольку огни были запутаны и дрогнули, он сохранил изображение.

Не камень или древесина, свет использовался, чтобы создать скульптуру!

Это была работа, для которой были нужны дотошность и детали.

Его 10 пальцев переместились изящно, как будто он играл на инструменте.

Толщина света изменилась в зависимости от власти интенсивности и времени. Поскольку нить могла измениться по качеству, если нельзя было бы сосредоточить их концентрацию и чувства на самом сильном, то они не могли даже попытаться ваять.

Работая над легкой скульптурой, у Вида была харизматическая аура вокруг него.

Сбор и ласкание света; это была вершина Художника, который работал со светом!

Скульптура света была так очаровательна что, даже если бы молния должна была ударить около нее, ёё нельзя было бы заметить.

Наконец, пара крыльев, которые были сделаны из серебристо-синих тонких лучей света, были закончены!

- Пожалуйста, дайте имя для статуи.

Вид, кто смотрел на статую, как она появилась, сказал.

"Крылья Света".

Если зрители знали имя, которое было дано скульптуре в тот момент, они будут чувствовать, что печаль разрывается в их сердцах.

Крылья сделаны из фантастического света.

Это - как будто Крылья Света дали имя самим себе!

Губы Вида сформировали большую теплую улыбку.

`Как ожидалось мой смысл обозначения является лучшим'.

- Хотели бы Вы использовать имя "Крылья Света"?

"Да".

*Звон! *

Скульптурные навыки улучшились.

Ремесло увеличилось.

Великий шедевр Лунного Света!

Крылья Света - сделанные из Лунного света Великий Шедевр!

Версальский Континент ждал скульптура света в течение очень долгого времени!

Только горстка Мастеров Скульпторов и их ученики знают о ваянии со светом.

Искусство ваяния света, которое был о записано в легендах и историях, было восстановлено и превращено в произведение искусства.

Это охватило традиционные ценности и было частью, достойной становления завещанием искусства ваяния.

Было прискорбно, что пара крыльев испытала недостаток в прекрасной симметрии.

Художественная ценность: 17,900.

Работа человека, который и дёт по пути Вечного Скульптора.

Специальные возможности:

Те, кто смотрит на скульптуру Крылья Света, получат 15%-е увеличение здоровья и регенерации манны в течение дня.

Все характеристики повышаются на 25.

Сопротивление Темноте повышается на 35%.

Иммунитет к Ослепляющей магии.

Из-за скульптуры посёлок или город получат дополнительную безопасность ночью.

3%-е подавление власти монстров, активных ночью.

Священники Света получат 15%-е увеличение своих навыков и веры.

Эффекты не складывают с другими скульптурами.

Число Великих Шеде вров Лунного света, законченных до сих пор: 2

- Понимание Умения Скульптуры увеличилось на 1 уровень.

- Известность повысилась на 332

- Характеристика Искусства повысилась на 30

- Мудрость повысилась на 2

- Харизма повысилась на 7

- Крылья Света зарегистрированы в истории скульптур света, любой скульптор, который увидит эту скульптуру поймет ваяние лучше и создаст лучшие работы.

- В результате создания Великого Шедевра Скульптуры Лунного света все хара ктеристики повысится на 4 .

Подавляющая поразительная работа!

Хотя он создал несколько скульптур, используя Лунную Скульптуру, на сей раз можно было сказать, что это была истинная Лунная Скульптура.

У скульптуры была самая высокая художественная ценность изо всех скульптур Вида благодаря исторической важности.

Пара изящных Крыльев Света плавала в воздухе, размахивая ими.

Вид жаловался, ударяя землю.

"Это - неудача, огромная неудача".

"..."

Крылья проникли бы в ум любого гнома, который смотрел на них.

Они хотели оскорбить и подвергнуть критике Вида.

`Вы безумный, сумасшедший гном!'

`Называя работу, такую как эта неудачей, Вы высмеиваете нас!'

Легенда была создана. Фактически ни один из присутствующих гномов, когда-либо видел скульптуру света. Такая скульптура была сделана, и все же создатель отчаивался по ней!

"Скульптор как я, у кого нет таланта, заслуживает умереть. *Хеюг-хеюг*. Как мог я создавать такую паршивую скульптуру".

"?".

"Я виню свои нерешительные усилия. Если только я потратил больше усилия, делая её".

Однако скульптура Крылья Света сделанная Видом была более сложна чем какая-либо скульптура, которую он сделал к настоящему времени.

Он должен был поддержать постоянное чувство пальцев соответствовать интенсивности цветов света и управлять ими однородно. Он не мог колебаться, делая это. Любые смелые шаги должны быть точными.

Все собравшиеся знали, что эти примерно 4 часа потратили на ваяние Крыльев Света.

Холодный пот появился на лбу и спине Вида.

"Десхэнд".

"Ха? В - Вы называли меня?"

Десхэнд был смущён, когда он смотрел безучастно на Крылья Света. Он был ошеломлен.

Вид соединил руки вместе и извинился.

Извините."

"Что, Что? Почему Вы приносите извинения мне ..."

"Вы были правы. Некомпетентный скульптор как я не достоин создания искусства".

"..."

"Используя мои сырые навыки, чтобы сделать такую неудачу, я не думаю, что могу перенести это, и жить с позором".

"..."

Были небольшие недостатки в Крыльях Света.

Делая пару крыльев, обе стороны должны быть идентичными, hnbsp;o если Вы смотрели близко, Вы видели, что крылья имели различные размеры.

Были микроскопические дефекты, но это было непримечательно для невооруженного глаза. Но если бы люди должны были смотреть на скульптуру близко, они заметили бы маленькие микроскопические дефекты.

Учитывая, что прекрасные скульптуры редкобы быть одним из Великих Шедевров Вида.

"Это позорно и смущающее. Если бы была мышиная норка, то я хотел бы сползти в нее. Некомпетентный скульптор, как я, может только умереть".

Вид подражал словам Десхэнда и возвращал их ему.

"Моя скульптура, кажется, пачкается. Скульпторы как я бесполезны в будущем, Десхэнд, каковы Ваши мысли?"

"Я, я ..."

Печально известный в Курузо Десхэнд был смущен и слишком потерян для слов.

Гномы, которые были очарованы "Крыльями Света", пришли в себя.

Скульптурное сражение Вида и Десхэнда!

Вид победил.

`Артхэнд победил'.

`Десхэнд был наконец побеждён!'

***

Вид и другие гномы слушали слова поражения Десхэнда.

"Ранее я надменно щеголял своим умением, я сожалею".

- Вы уничтожили Зло Находившееся в Курысо.

С этим были закончено задание от Статуи Охраны!

"Вы - талантливый гном. Как только я отполирую свои навыки ваяния, я вернусь, чтобы бросить вызов Вам снова".

Десхэнд вытащил скульптуру 15 см высотой из его груди и дал ее Виду.

- Вы получили скульптуру от Десхэнда.

"Я надеюсь, что Вы будете дорожить этой статуей до дня,

когда мы встретимся снова".

Несчастный, Десхэнд обернулся и ушел.

"Что, он ушел после того как дал мне только 1 скульптуру?"

"Таким образом, так всё закончилось ..."

Гномы смотрели с упавшими плечами.

Рыцарь Балгеста превосходно изображался в скульптуре, это была великолепная работа. Кроме того, вид создания из Крыльев Света стал бы незабываемой памятью.

Однако с репутацией Десхэнда и его способностями, это не было концом даже близко!

Континентальные мечты

Юникорн.

Может показаться что это имя монстра или мифического животного, но когда большинство людей слышит слово, они вспоминают Корпорацию Юникорн.

Единственная компания, которая развивала и управляла Королевской Дорогой!

Это не было преувеличением, чтобы сказать, что они загребали все деньги в мире своим новым миром, который они создали. Компания владела огромными промышленными группами, основанными на капсулах и мини-компьютерах. Даже после того, как эксплуатационные расходы на Королевскую Дорогу вычитались, их ежемесячная прибыль была астрономической.

Кроме этого Юникорн распространила влияние на ультрасовременные коммуникационные сети, бизнес анимационных персонажей, изображению и видео культуре, туризму, отраслям промышленности досуга и многое другое.

Компания, которая развила новый мир, создала эффект бабочки во всем мире, быстро расширив влияние Корпорации Юникорн.

Всегда важная Королевская Дорога. Королевская Дорога, на которой был основан почти весь бизнес Юникорн, сосредоточенный главным образом на обслуживании и привлечении новых игроков.

В настоящее время была важная встреча между основными лидерами в конференц-зале.

Янг Йон-су, глава долгосрочного подразделения маркетинговой стратегии, проводил встречу.

"Начальник отдела Ким, если Вы хотите чтобы встреча

прошла гладко, нам нужны Вы, чтобы дать нам некоторую информацию. Каков темп роста наших нынешних игроков?"

Начальник отдела Ким Хан-сео просмотрел данные, достал носовой платок и вытер пот с его лба. С острым пристальным взглядом он уставился на всех участников встречи.

"Да, я - директор, отвечающий за Версальскую Богиню".

Богиня Версаля, ИИ, который управляет Версальским Континентом.

Ким Хан-сео собрал 17 выдающихся ученых, которые сотрудничали с ним, чтобы развить его, ИИ который обращался с созданиями Версальского Континента и всеми остальными на нём. Настоящий создатель Королевской Дороги и ее абсолютный правитель! Теперь он мог хорошо работать самостоятельно, и это был только вопрос времени чтобы взят перерыв и следить за тем как ИИ управляет континентом. Отчеты игроков Богини Версаля могли только быть увидены через системный управленческий отдел Кима Хан-сео.

"Вы, вероятно, уже знаете это, но ..., Что я собираюсь показать Вам всем, является очень конфиденциальными данными компании, и не при каких обстоятельствах не может быть показано широкой публике. Включая членов семьи. Поэтому Вы не можете говорить об этом даже коллегам и подчиненным. С этого момента Вы должны сохранять спокойствие".

Участники встречи уже поклялись хранить тайну, когда они вошли. Все, кто присутствовал на встрече слегка, кивнули их головами. Темы, которые будут обсуждены, были так важны, они могли радикально изменить Версальский Континент. Эти люди не были так глупы что бы быть неспособными признать хаос, который вызовет такая информация, если будет ёё утечка.

"Тогда я начну. Большинство лучших игроков немного ниже уровня 430. Есть точно 890 игроков. Это более или менее ниже наших ожиданий".

Игра, Королевская Дорога, была предназначена для игроков во всем мире, а не только Корее. Рост игры был благоприятен; однако, большинство игроков были из Кореи.

В каждой игре были игроки, которые играли чтобы увидеть конец. Из-за участия таких игроков история Версальского Континента несколько раз изменялась. Департамент общественных связей и Операционный отдел не могли позволить себе не рассмотреть тенденции таких игроков.

Заместитель Внешней политики, Су Ин-хае, которая была при исполнении служебных обязанностей, подняла ее руку.

"У меня есть вопрос. Какого уровня игроки достигли в странах за пределами Кореи, а именно, Японии, Америки и

Китая?"

"Они все еще относительно низкого уровня. Когда Королевская Дорога была на своей начальной стадии, у них не было большого доступа к игре, и они растут вокруг краев островов и городов".

Америка и Китай были разъярены Королевской Дорогой. Они просто не могли поверить, что Корпорации Юикорн удалось создать виртуальную реальность.

Даже при том, что теория Юникорн была дотошна, и они доказали действительность виртуальной реальности, американская и китайская пресса, сосредоточилась только на отрицательных аспектах.

- Первая виртуальная реальность, все еще слишком молода
- Корейские Предприятия нашли невозможную технологию
- Национальные ученые оценили его не стоящим внимания
- Наука не мошенничество

Любой в мире мог играть в Королевскую Дорогу, но игроки из других стран присоединились поздно, дав корейцам хорошее преимущество.

Было много игроков из других стран, но потому что они присоединились намного позже, они были довольно далеко позади. Эти игроки часто были в маленьких странах и островах посреди континента, но из-за программы автоматического перевода, часто не показывались их соответствующие страны.

Все говорили на том же самом языке в Королевской Дороге, таким образом, у страны появления игрока не было реального значения.

Исполнительный директор управления, Сон Иль-ганг хихикала.

"Это - облегчение. Даже нет малейшего шанса что Императором станет игрок из зарубежной страны".

"Однако, Вы смотрите на него, это, кажется, имеет место".

Улыбка играла на губах Янг Юн-су.

Королевская Дорога.

Император Версальского континента получил бы 10% прибыли за месяц как приз.

Это была конечная цель всей игры, и человек, кто осуществляет мечту становления Императором, получил бы невероятные привилегии.

Пресса сосредоточилась исключительно на этом огромном денежном призе.

Однако помимо денег было другое уникальное

вознаграждение.

5% акций Юникорн.

Ученые и исследователи работали над проектом, наряду с существующими акционерами, настроенными против идеи. Стратегический департамент Систем и Операций, однако, выдвинул проблему и преуспел в том, чтобы сделать ее вознаграждением.

Тот, кто становится Императором, был обязан владеть невероятной властью. Он был бы в состоянии разрушить или создать что-либо по желанию.

Даже компания, которая создала инновационную экономическую систему, основанную на Версале, Юникорном, не будет безопасна от рук Императора.

Даже Богиня Версаля была бы неспособна законно тронуть правителя.

Император мира виртуальной реальности, в котором жило множество игроков.

Это был секретный приз, который был неизмеримо больше, чем вознаграждение, о котором знала общественность.

* * *

Конференция была проведена рано утром относительно новой стратегии Связей с общественностью Королевской Дороги, поддержки новых технологий и деловых партнеров.

Тем не менее, участники встречи не сделали обсуждения Батирея,и других высокоуровневых игроков или лидеров гильдии. Вместо этого они сосредоточились искренне на различных других важных темах.

"Стратег Юн Янг-сил уточнил. Недавно, НПС из Королевства Орды были популярны за ихние милые появления. Я послал документы об анализе характера. Вы получали шанс посмотреть на них?"

"Да. Мы срочно отправляем в производство популярного НПС".

"Все больше игроков используют капсулы для своих отпусков. Они становятся все более и более известными и хорошо расцененными из-за ее цены, скорости и безопасности. Что Вы все думаете об установке их на курортах?"

"Транспортировка на курорты? Я думаю для горного восхождения, лыжного спорта или игры в гольф, что это удалось бы вполне прилично. Я рассмотрю это".

Это была встреча с легкими идеями.

Главы каждого отдела ели сэндвичи, разговаривая между собой.

Как только завтрак закончился, атмосфера вокруг

наблюдателя Янг Йон-су изменилась.

"Хорошо .... внешнее равновесие сил на Королевской Дороге должно быть исследовано".

Глава Департамента Сон Иль-ганг встала и включила экран посреди комнаты.

Территория каждой Гильдии, замок и город были показаны на карте.

"Власть на Версальском континенте разделена как-то так: Центральный имеет 66%, Восточные 10%, Западные 8%, Южные 13% и Северные 3%".

Янг Йон-су указал на флаги на экране, которые были помещены в различные места.

"Восток неожиданно большой. Есть гильдия, занимающая деревню, участники которой выразительно высокого уровня".

"Основанные новыми игроками, королевства вне равнин отчаяния цветут, но Орки ответственны за значительный рост".

Это было великое зрелище -- расы, обьеденились вместе с появлением Орков, изменяя соотношение сил.

"Из традиционного королевства на Юге есть те, кто любит рисковать использованием их собственной силы; на Западе есть только несколько игроков, но, из-за возрастающих конфликтов произошедших от недостатка ресурсов, сильные воины появляются. В это время место на котором нужно сосредоточится центр континента".

Глава Департамента Сон Иль-ганг жестикулировала на центру Версальского континента.

Королевство Каллэмор и Королевство Хевен были традиционно сильными странами, сконцентрированными на центральном континенте.

"Основанный на их политической экономии, область воспринимали как способную к развитию. Однако область накопила подавляющий рост, несравнимый с другими областями. Мы должны следить внимательно приблизительно за 149 игроками".

Янг Йон-су спросил легким тоном.

"Да, как Вы выбирали игроков которым необходимо уделять внимание?"

"Это было определено влиянием игроков и уровнями игрока".

"Тогда эта группа должна содержать много лидеров Гильдий, Дворян и Лордов".

Даже наблюдатель Янг Йон-су не получил материалы до конференции. Конечно, когда покидаешь конференц-зал материалы исследований не могут быть вынесены. Таким образом, материалы были бы распределены на встрече по

запросу.

"Вот как оно. Хотя есть некоторые игроки, которые выделяются даже, играя соло, но в целом, их влияние ограничено. Во-первых, смотрите на игроков в самых престижных гильдиях континента".

Участники встречи смотрели на данные 149 вышеупомянутых игроков. Только шелест бумаги можно было услышать в тихом конференц-зале.

Эта информация отличается от информации, распространенной сетью игры. Это было собрано Стратегическими и Системными операционными отделами, таким образом, это очень надежно.

Если бы нужно было смотреть на документы, он видел бы разнообразие и в национальностях и в полах.

Если одна особая гильдия была особенно более влиятельной, чем остальные, 5 или 6 гильдий, которые заняли место прямо ниже гильдии, заключат союз против неё. В некоторых случаях 10 или больше подобных размерных гильдий боролись в единственной стране.

Из-за большого количества игроков на Версальском континенте это было очень естественно.

Каждый раз, когда баланс нарушен, более слабый поглощается, и победитель становится более сильным, но когда это происходит, тем более сильная сторона получает больше врагов.

Были большие войны, которые опрокинут такой незначительный баланс, но должна все же быть война, настолько большая, что сам континент был бы навсегда изменен.

Руководитель департамента развития компании, Ха Юн-цзи, выглядела сомневающейся, когда она прочитала файл и заговорила.

"Власть Бадырея и гильдии Гермеса, кажется, намного выше, чем я ожидала. На чем Вы обоснуете это?"

"Вы задали очень хороший вопрос".

Все взгляды медленно концентрировались к Сон Ин-ганг.

Встречу, саму, нужно было рассматривать с предельной секретностью. До сих пор всесторонние сообщения о ранжировании обо всех действиях игроков, как торговля медью или прогресс задания, были объявлены публично, даже Корпорацией Юникорн. Однако этот специальный доклад был доступен только нескольким важным, специальным людям, чтобы рассмотреть.

В отчете било военное, финансовое, и производительное мастерство Гильдии Гермеса, а также их территория и навыки,

были в подавляющее 5 раз больше, чем у других престижных гильдий Королевства Хевен.

"Бадырей - удивительный игрок. Начиная с начала запуска Королевской Дороги он был лучшим, и основал Гильдию Гермес. Было время, от которого он отстал, основывая и управляя гильдией, но он быстро поднялся назад к ключевой позиции. Это - вероятно, первый раз, когда все Вы знали, что уровень Бадырея 447".

Все в конференц-зале подавленно кивнули их головами.

Уровень Бадырея был очевидной вещью. Но они не знали, что было так много игроков 400 уровня.

Радиостанции и игроки предположили, что уровень Бардрея был приблизительно 410.

Однако правда была в том что он превзошел свой предполагаемый уровень, и его ближайших конкурентов. В то время как они не были на уровне Бадырея, это было неравенство, от которого нормальные игроки будут мучатся.

Даже люди в конференц-зале в настоящее время вполне потрясались от того что они видели в отчете.

"Игроки на вершине довольно удивительные. Их отдельная власть, не только их уровни, но и их использование навыков, фактических чувство сражения и их практической способности была путем выше возможностей среднего игрока.

Причина по которой видео с так называемыми ранговыми игроками завоевала популярность была в том что они были особенными. Причина, почему в течение эры Джосеон воины подражали солдатам из эры Горео происходившие из-за их быстрой и эффективной системы сражения.

В ожидании различия в отдельных навыках они использовали новый метод охоты на монстров.

Их способ зачистки подземелий или штурм крепости монстров был сродни наблюдению действительно хорошо сделанного фэнтезийного боевика.

Был игрок убийца, который штурмовал знаменитую крепость монстра в одном только королевстве Бэймар и забирал больше чем десять жизней каждую ночь.

После того, чтобы заставлять монстров чувствовать страх, игрок разрушил замок и поднял его собственный флаг от самого высокого места в замке. Это было рождением нового завоевателя, и, через видеоматериалы, создало большую силу.

Это не было беспорядочно произошедшее событие, но это не было очевидно из видео, но потребовалась большая подготовка заранее, чтобы завоевать его сразу.

"Однако, их истинные страхи лежат в другом месте. В то

время как есть игроки, которые любят идти, отваживаясь и борясь в одиночку, большинство людей обычно создавало гильдию или занимало деревню и управляло ёю. Впоследствии, они не останавливались в политических заговорах и слабеющих союзах, чтобы поднять их собственное влияние. Особенно в случае Гильдии Гермеса, они были открыты в своих методах и средствах расширения их власти. Гильдия Гермеса представляет половину сил в борьбе, чтобы управлять Королевством Хавен. В то время как мы узнали об этом факте из-за запроса, есть 3~4 гильдии, у которых есть глубокие связи с Гильдией Гермеса среди конкурентов".

"..."

Это была гильдия, не основанная на дружбе но на превосходстве.

Из-за огромной ценности виртуального Версальского Континента много игроков были после подобной власти.

Директора держали руки на головах.

"Есть много удивительных людей".

"Достаточно дать мне гусиную кожу; как они были в состоянии сделать так много?"

Директор Ким Хан-сео сказал.

"Нет ничего, чтобы было слишком удивленным. Мы ожидали большого прогресса с тех пор, как мы запустили Королевскую Дорогу".

"..."

"Все уже не размышляли, что виртуальная реальность создаст мир, который правился бы с превосходством?"

В то время как они ожидали часть этого, игроки изумляли их неортодоксальным поведением.

На экране было сражение более высокого ряда игроков, но это было потрясающим. Это было ограничено в действии в котором казалось как будто они боролись против монстров в реальном выдуманном мире. Это было смело как острое лезвие, и показало беспрецедентные навыки и использование их соответствующих способностей.

Первоначально, они думали, что это будут несколько особенно мощных или сосредоточенных игроков, но в действительности, было множество чрезвычайно талантливых и амбициозных игроков!

Они были потеряны для слов в Королевской Дороге; мир, который они создали.

"Это - новый мир. Это - то, как мы должны теперь рассматривать Королевскую Дорогу. И независимо от того на что правитель Версаля походит, или независимо от того, что он

делает, он неизменно связан с нами, и таким образом, мы должны пристально следить. Это - цель для нашей встречи".

Участники встречи кивнули головами, слушая Ким Хан-сео.

Сон Иль-ганг повторилась.

"Бадырей и другие игроки высшего уровня не выпускают всю информацию, которую они имеют для СМИ и дикторов. Если Вы смотрите на публично выпущенные данные, они ограничили их так, чтобы игроки не чувствовали себя слишком расстраиваемыми грезя о недостижимых высотах".

Директор Янг Йон-су стонал.

"Я действительно хочу принять их на работу в Отдел Рекламных объявлений".

Общественная оценка Бадырея, он был игроком кто легко поддержал основание гильдии.

Подумать только что даже правдой такой как эта можно легко манипулировать.

Горла людей, которые были собраны в конференц-зале внезапно пересохли.

"Я думаю, что это должно быть поднято: есть приблизительно 149 человек, которые управляют по 10,000 игроков через их отдельные преимущества. Однако среди тех 149, есть приблизительно 13 игроков, которые блистают выше остальных. Как гигантская, пламенная волна, они являются самыми сильными и большинство хитрых игроков. В будущем будет больше трудностей и изменений, но подарок, из этих 149, мы можем ожидать 70%-й шанс одного из них как обладателя титула Император".

* * *

Встреча продлилась до позднего вечера.

Дискуссия о динамике власти влияния гильдии на Версальском континенте была бесконечна.

Действия некоторых игроков были так отвратительны, люди, которые участвовали во встрече, стали беспокойными.

Встреча полностью закончилась, и главы команд Янг Йон-су и Сон Иль-ганг и Ким Хан-сео остались.

"Фух! Все кончено. Хорошая работа, Руководитель Секции Сон".

"Ничего не говорите об этом. Вы, должно быть, упорно работали, чтобы продолжать прогрессировать как это, руководитель группы Янг".

Обмениваясь шутками, они беспечно выпили немного кофе.

В это время Янг Йон-су внезапно вспомнил что-то и спросил.

"Директор Сон могу я спросить".

"Да?"

"Я спрашиваю это, потому что есть игрок, к которому у меня есть личный интерес однако, я видел, что его личные файлы не были включены".

"Нет никакой причины почему такая ситуация могла произойти. Мы закончили все отчеты об игроках, которые могли стать Императором ..., Каково имя игрока?"

"Это - Вид".

"Если Вы говорите о Виде, он - игрок, который захватил победу во время войны против Армии Бессмертных".

Руководитель секции Сон Иль-ганг смотрел кино с руководителем группы Янг Йон-су.

Было время, когда история передвижения армии Бесмертных и подобных вещей была распространена.

"Вид ... Основываясь на его личном уровне и влиянии, он не был включен как цель этого расследования".

"Как я и ожидал".

Руководитель группы Янг Йон-су был опечален. Однако директор Ким Хан-сео засмеялся и сказал.

"Даже если бы Вид должен был быть включен в эти 149, он был бы наименее сильным и влиятельным".

"Действительно? Как так?"

Ким Хан-сео ответил спокойным, но острым тоном.

"Поскольку у него нет цели".

Наблюдатель Янг Йон-су, который просто не мог понять, продолжал спрашивать Ким Хан-сео.

"Никакой цель Вы говорите. Вид делает задания, которые изумляют целый мир. Вы понимаете какой короткий срок, он играл в королевскую Дорогу?"

Однако Даже Сон Иль-ганг была на той же самой стороне как Ким Хан-сео.

"Я также, не держу больших ожиданий на Вида".

"?".

"Правда, даже мы, в тактической управленческой комнате, смотрим чрезвычайно близко. Посредством расследования мы нашли, что он участвовал в недавнем историческом сражении Палага, и кажется, как будто он был в Королевстве Вампиров до этого".

Ким Хен-сео кивнул головой.

"Мне также интересно. Я был одним из игроков в Земле Магии".

Каждый инженер в Отделе Систем видел задания Вида.

Директор Сон Иль-ганг продолжала говорить.

"Однако есть больше. Я не знаю, сделал ли бы он больше заданий, которые повлияли бы на мир ..., Который является всем.

Если Вы видите задание, он достиг своё поведение, умение и боевые способности в его ядре, он подобен Лорду Моры".

Извините? Вы говорите, что Бог Войны Вид - Лорд Моры всеголиш Скульптор?"

"Эти - данные, на более чем 99% заслуживающее доверия".

Руководитель группы Янг Йон-су получил самый сильный шок в своей жизни.

Никогда в его самых диких мечтах что он когда-либо размышлял, Вид не был Скульптором.

Как Скульптор, он поднялся до Зала славы меньше чем за год, и факт, он закончил задание Армии Бессмертных, шел вразрез с логикой и оспаривался.

"Это очень точно. Основная защита и связанные с волшебством навыки, которые он показал, слишком слабы, чтобы утверждать, что у него была связанная со сражением профессия. Он восполняет его через свои чувства сражения и связанные со сражением способности".

Руководитель группы Янг Йон-су не мог верить ему вообще. Однако директор Ким Хан-сео, сказал ему правду, кивая его головой. Не было никакого другого пути, как принять её.

Поскольку директор Ким Хан-сео был известной фигурой, у которой был доступ ко всей информации в Корпорации Юникорн.

Ясно; это - потому что его профессия - Скульптор, Вы не ожидаете много от него".

"Вы неправильно поняли".

Неожиданно, директор Ким Хан-сео отрицал, что это было из-за его профессии.

"Даже в Отделе Систем, есть много коллег, которым он нравится. Бог Войны Вид, будучи легендарным Темным Геймером, принял участие в эффективных заданиях, как Вы видели, и также щеголяли его способности. В то время как я также присматриваю за ним с интересом, я разочарован прямо сейчас".

"Почему это так?"

"Он - ... ну, можно было сказать, что он жил очень защищенной жизнью в некоторых аспектах".

"..."

"Он только охотится и выполнял задания с несколькими людьми, которых он знает и не был общественным деятелем. Съедая фрукты он, возможно, легко вырос в теплом зелёном доме, он живет жизнью, лишенной жадности. Это - одна из ошибок, которые делают Самые темные Геймеры. Почему мы давали им свободу сделать независимо от того, что они хотели сделать на Версальском Континенте на первом месте?"

Руководитель группы Янг Йон-су ответил, вспоминая начальное перспективное проектирование.

"Это, потому что игроки являются жителями Версальского Континента? Кроме того, потому что они должны были самореализовать законность и правопорядок ..."

"Это правильно. Мы не думаем о наших игроках как о числах, чтобы представлять наш валовой доход. Независимо от того, как они идут к этому, пока у них есть стремление, мы не затрудним путь людей с целью быть правителями".

Королевская Дорога проложила способ для людей стать правителями, императорами объединенной империи. Это дало им свободу попробовать невозможное, действительно реализовать их мечты.

Однако у многих Темных Геймеров был прибыльный бизнес продажи товаров или выполнения наемной работы, чтобы участвовать в заданиях. Они были довольны своей ситуацией и не искали большего.

"Он, вероятно, делает деньги посредством передач и Зала славы, не только посредством продажы товаров. Он, вероятно, вводит настоящую сумму. Вы могли сказать, что он довольно успешен как Темный Геймер".

Директор Ким Хан-сео говорил, как будто он был знаком с таким типом.

Если бы все смотрели на отчеты его охот, задания и репутации, то можно было бы быть в состоянии оценить, что он делал больше, чем средний глава секции крупной компании.

"Однако это - тайна ..., я не буду в состоянии наблюдать за ним всегда. Есть факт, я не был бы первым, который обнародует его, и, в то время как правда, я хочу защитить его тайну, если тактической управленческой комнате удалось узнать об этом, другие люди будут в состоянии узнать также".

Другими словами, в то время как Вид скрыл себя в безопасной квартире, в конечном счете его личность будет разоблачена в не таком отдаленное будущее.

Руководитель группы Янг Йон-су говорил защитно.

"Несмотря на это, разве это не удивительно что он мог зайти

настолько далеко играя за Скульптора?"

Директор Ким Хан-сео показал свои резкие реакции.

"Он удивителен для Скульптора. Я не знаю, есть ли некоторое другое значение за этим вопросом. Мы должны поддержать симпатии к его врагам?"

"Это не точно он, но ..."

"Я знаю, что Мора в настоящее время растет с огромной скоростью. Я прав?"

"Да. Мора становится капиталом Севера. Она возглавляет приключения на Севере, и в последнее время были сделанные огромные инвестиционные фонды".

"Когда закончится защита Ордена Фреи, и, если транспортные передвижения игроков увеличатся на Север, будут жадные люди, собирающиеся там. Враги, которые вторгнутся в Мору, у них будет интерес в том, является ли он Скульптором или нет?"

"..."

"Его широко распространенная репутация быть `Богом Войны'. Чтобы защитить репутацию как эта, он должен будет приложить большие усилия. Если он просто будет греться в славе его репутации, то придёт день и он уступит ей".

Руководитель группы Янг Йон-су ничего не мог сказать в защиту; директор Ким Хан-сео попал в точку.

"Они рассматривают его, `путешествуя на Север, мне можно было предоставить мое желание'. Если они только попытаются защитить город и бросить вызов ему, то они не будут в состоянии получить что-либо. Если у Вас не будет мечты, то Вы будете, умирать, будучи растоптанным. В противном случае Вы закончите как средний игрок ... Версальский Континент не откроет путь некомпетентному".

Это был первый раз, когда он видел директора Кима Хан-сео, таким возбужденным.

Этого было достаточно чтобы напугать руководителя группы Янг Йон-су.

У основного руководителя Юникорна, который был так же способен как инженер, был превосходный ум.

Так как он был директором Кимом Хан-сео, академический голос которого услышали всюду по всей области, можно было доверять тому, что он сказал.

Глава Департамента Сон Иль-ганг была небрежна, и задала вопрос чтобы поднять настроение.

"Что, если ... Вид действительно стремился стать правителем Версальскому Континенту; что ты думаешь произошло бы?"

Неосмотрительно, она спросила, не имея никакого намерения

позади него.

Директор Ким Хан-сео закрыл глаза и хранил молчание некоторое время.

Из-за него остающийся в том же самом положении некоторое время, они начали подозревать, что он заснул, но он открыл глаза и сказал.

"Тогда весь Версальский Континент мог бы попасть в его руки ..."

"..."

"Если он начнет фактически мечтать крупно, то тогда ситуация будет полностью изменена. Обнаруживая его скрытый талант и его большие распространения репутации, тогда мечты Бога Войны Вида ... Версальский Континент мог быть рождён заново".

* * *

В то время как Деймонд охотился на северного монсnbsp; Директор Ким Хан-сео говорил, как будто он был знаком с таким типом. &&&

В процессе собирания частей карты гильдия Хищники Земли поннbsp; Кроме этого Юникорн распространила влияние на ультрасовременные коммуникационные сети, бизнес анимационных персонажей, изображению и видео культуре, туризму, отраслям промышленности досуга и многое другое. &есла большой ущерб.

"Это хорошо, если мы умираем. Наша последняя надежда висит на этом задании ... Даже если мы должны потратить последние из наших сэкономленных денег, мы должны преуспеть!"

Все смеялись над нинbsp; На экране было сражение более высокого ряда игроков, но это было потрясающим. Это было ограничено в действии в котором казалось как будто они боролись против монстров в реальном выдуманном мире. Это было смело как острое лезвие, и показало беспрецедентные навыки и использование их соответствующих способностей. ми за то что они бросили вызов невозможному.

Причина, почему монстры боссы были так опасны, не была только из-за их силы, а из-за их способа нападения который невозможно предсказать.

Отсутствие информации привело к крупному урону!

В охоте на монстров они терпели неудачу много раз, некоторые члены гильдии умирали чаще 10 раз.

Однако северные игроки, которых вели принесенные в жертву участники, смогли преуспеть, объединив их силы.

"Ура гильдия Хищники Земли!"

"Лучшая охотничья гильдия родилась".

"Гильдия воинов, которая специализируется на охоте на монстров боссов".

После нанесения поражения 12 монстрам боссам голоса поклонников Хищников гильдии Земли стали громче.

Однако без долгих размышлений или сожалений, Даймонд и его гильдия скрыли себя.

Семь частей карты, которые они стремились приобрести, были собраны.

Хотя гильдия имела честь быть первой, чтобы убить монстра босса Севера, они не могли испытывать эмоции. Поскольку они погибли так много раз, они не расценивали этот акт как большой успех.

Даймонд и гильдия Хищники Земли вошли в мрачный и темный подвал гильдии.

"Капитан".

"Да?"

"Почему за всё время, мы идем в подвал теперь?"

Деймонд ответил на вопрос Нардо с расслабленным отношением.

"Поскольку это подходит для нас, кто планирует что-то зловещее".

"Че! Я продолжаю говорить Вам, Вы слишком сильно идете по течению".

Даймонд только усмехался и смеялся над упреком Нардо. Затем он вытащил фрагменты карты из груди.

"Тогда я попытаюсь сопоставить их вместе теперь", сказал он голосом, ясно заполненным напряженностью.

Даймонд взял 7 частей карты и начал регулировать их размещение, как будто он решал загадку.

Хва рею рею реюк!

Карта внезапно загорелась.

"Ах!"

И затем Деймонд и тела его согильдийцев напряглись.

Видео, составленное из ряда картин, было сформировано в огне.

После прохождения затонувшей земли, и Вы пройдёте место, где кости многих монстров лежат; поднимаясь на гору и область, Вы проходите утес с любой точкой опоры, Вы пересечете Лес Тумана. Высушенные и мертвые деревья будут ориентиром.

Как только Вы пересекаете лес, церковь Смерти появится. Место было закрыто на несколько сотен лет. После видения ряда тяжелых дверей в том месте, картины закончились .

Только сожженный пепел остался от карты, и остальные

исчезли.

Даймонд поднял его пылающие глаза на его согильдийцев.

"Все помнят то, что они видели?"

"Да, мы запомнили это отлично".

"Мы собираемся пойти в это место прямо сейчас".

Даймонд и гильдия Хищники Земли немедленно выдвинулись. Это место, не было слишком далекое от Моры.

Они ехали на быстрых лошадях 3 дня на юг и затем пошли на запад через пустоши.

Так как пустоши главным образом составлены из подземелий, это было место, которое редко посещают авантюристы.

"Пустыня Дериэм; если подумать мы должны бы пересечь это место".

"Это - место, где монстр босс, на которого мы охотились, проживал".

"Я, действительно, вспоминаю о большой проблеме нахождения места, в котором скрывался этот ублюдок".

Северные экспедиции и авантюристы уже отыскали значительное количество мест. Однако обычно они отказывались исследовать места такие как пустошь или Лес Туманов.

Поскольку Версальский континент был так широк, если бы Вы не знали их точное местоположение, то могли бы даже пройти над подземельями.

Хотя Пустоши поощряли исследование в начале, было только несколько видимых подземелий, потому что не было никакого выполнимого способа пройти через все это. Чтобы найти место показанное на картине, гильдия Хищник Земли прошла через Пустоши и утесы. Они были едва в состоянии найти, иссушенные деревья в Лесу Тумана, и они смогли взять предполагаемый путь.

После прохождения всех трудностей они наконец достигли церкви Смерти. Они достигли святыни, источающей загадочно злую ауру, так же, как фрагмент карты показывал.

Это было открытие, которое войдёт в историю Версальского Континента.

Деймонд провел долгие часы и наконец увидел плотно покрытое пылью, неиспорченное великолепие святыни.

"Что говорится на двери?"

Маг гильдии перевёл надписи.

"Здесь написано `Дверь Ада' на древнем языке".

"Это означает, что дверь не предназначена, чтобы быть открытой".

В течение доли секунды Деймонд боролся с собой.

Они не знали что произошло бы, если бы они открылись двери в каменную святыню; они не знали, какие чистые ужасы

расположились впереди.

Даже при том, что они не хотели они пристально смотрели на дверь на которой совершенно пригодный структура и не оставлено трещин, у них было чувство, что она не должна быть открыта.

"Однако, мы не можем сдаться после того как зашли настолько далеко".

Деймонд защелкал его сжатыми зубами.

Задание не закончится просто, нахождением церкви Смерти.

"Независимо от того, что в конце этой дороги, я хочу увидеть это".

Даймонд широко открыл железную дверь.

Его приветствовало неисчислимое количество злостных демонов. Они были ужасными монстрами, было похоже, что они прибыли прямо из воображения.

Монстры уровня босса, на которых они охотились, чтобы добраться сюда, были также там.

"Д-Даймонд! Будь осторожен".

Их главный воин, который, как было известно, не показывал страха, сказал шатким голосом.

Нардо наблюдал злостных демонов. "Кажется, что они не нападают".

"Ха?"

"Они просто наблюдают за нами спокойно".

Каждый раз, когда Нардо перемещался, глаза тысяч демонов и следили за ним. Они принимали агрессивную позицию, но тихо охраняли их место. Демоны были выстроены в линию с обеих сторон, и был проход, где человек мог пройти между ними. Они чувствовали, что будут съедены, как только они ступят туда хотя бы пальцем ноги, но Нардо даже не колебался.

"Давайте попробуем этот путь".

"Да, кажется, что мы должны пройти этим путём".

Даймонд и Гильдия Хищники Земли шли тяжелыми шагами.

Они не знали о чем-либо, когда они пытались собрать все части карты для задания трудности S-разряда. Они начали узнавать больше, когда они стали ближе к церкви Смерти, но они были разбиты давлением теперь.

Даймонд смело поднял его плечи и шел вперед.

`Эта жизнь ... я уже намеревался выбросить это'.

Если бы было достаточно демонов, то желание сопротивляться фактически повысилось бы.

Демоны были собраны в церкви Смерти. Они были не больше, чем едой этим монстрам, которые были неназванными и были сформированы каждым возможным способом, истощая их

храбрость.

`Так как мы здесь теперь, есть ли что-нибудь, кроме смерти?'

Реалистичная скульптура деревни, которая была точной копией деревни, которую они видели у входа, была там, и на алтаре были непостижимые символы и слова, записанные в древние времена.

- Я жажду места, где те, кто умер с извинениями, могут жить. Власть воскрешения - одиннадцатое отделение церкви Ембрю.

Чем больше мертвецов есть, тем больше число братьев церкви Ембрю.

Это - Ваша обязанность: убить много людей; спасти много людей.

Написанные фразы было трудно понять.

Даймонд не думал глубоко о написанных фразах.

"Церковь Ембрю? Это первый раз когда, я услышал о ней, но если это - проход, мы должны знать, тогда мы поймем это в конечном счете".

Так как они были в церкви Ембрю, было много вещей, о которых они задавались вопросами.

Закрытые комнаты, украшения и упакованные предметы.

Как будто сказать, что их страдания подошли к концу, было много мест, которые они могли исследовать. Однако Даймонд и его согильдийцы не становились опрометчивыми.

"Так как мы нашли церковь Смерти, это - время, чтобы узнать больше о священнике. Давайте пойдем в дом пастора сначала".

Поэтому Даймонд и его гильдия двинулись готовыми к бою.

- Дом пастора священника Воскресения

В то время как они прибыли, зная, что это была церковь Смерти, было слово "воскрешение" вопреки их вере.

"Ты уверен, что нет никаких других домов пастора?"

"Нет. Я не вижу других; это - единственное место, в котором говорится 'Дом пастора'".

"Тогда давайте войдем в этот дом пастора. Всем быть настороже".

Они открыли дверь в паутине, и вошли в заполненный пылью дом пастора.

В доме пастора не было не одного живого человека, и был иссякший и иссушенный мумифицированный труп. Кроме того, перед ним была книга.

"Священные писания Воскрешения".

Книга была украшена вышивкой из золотых нитей .

Даймонд протянул его руку к книге.

Так как он хотел узнать о церкви смерти, священники должны будут поделится тайнами.

Исследуя трупы, священники носили различные предметы, как им и положено; однако, они не смогли преодолеть свою жадность и тронули похотливо предметы.

"Определиние!"

- Книга заклинаний Воскрешения: Прочность: 58/60

Священные писания 11-й секты церкви Ембрю.

Содержит основы Воскрешения, Чуму и Волшебство Бессмертия.

Заклинание Воскресения рассматривают как самую злую черную магию, расцененную как ересь.

Если Некромантия о превращении мертвых в немертвых, Воскрешение вынуждает мертвых в озвратиться из ада через ужасную жертву.

Это не полное возрождение. Это близко к зверскому контракту, заставляет монстров из ада, мертвым восставать, и управляет ими. Это - запрещенный текст, который дал начало основам этой области исследования, отличается от Магии Некромантов!

Эта книга - существования Порядка Воскрешения.

Ограничения: Доступно профессии Священник Воскрешения. Можно использовать, только если Вы - сменили профессию.

Каждый раз, когда Вы используете магическое заклинание, Вы должны взять жизненную силу живого существа.

Возможности:

Сопротивление против всей магии +50

Все характеристики+10

Скорость регенерации манны будет увеличен на 25%

Когда Бессмертная Жизнь будет активна, здоровье не уменьшается.

Будет в состоянии управлять возрожденными мертвыми.

**Воскрешение: Необходимые Жизни - 20. Беря жизни других игроков, можете возродить мертвых и использовать их в качестве подчиненных.*

**Чума: Необходимо жизней - 150. С использованием манны, создает сильную чуму на области. Область эффекта ограничена определенной областью. Скорость распростране ния будет определена средой.*

**Бессме ртная Жизнь: может быть использо ван а только один*

раз. Невозможно отменить. Предоставляет безграничную жизнь игроку. Но когда игрок неспособен получить поставки жертвенных жизней, Бессмертная Жизнь будет потрачена, и жизнь игроков навсегда закончится с нею.

Церковь Ембрю.

Неизвестная 11-е отделение церкви Ембрю. Они - те, кто бесконечно убивает, чтобы возродиться и управлять мертвыми.

В мире они более известны как Клан Смерти.

Звон!

- Вы можете стать Священником Воскресения. Хотели бы Вы сменять свою профессию прямо сейчас?

Даже после смены профессии, Ваши навыки и характеристики останутся постоянными.

Вы будете в состоянии использовать Книгу заклинаний Воскрешения.

У Священника Воскресения есть обязательство заполнить Версальский континент возрожденными существами, которые они могут сделать.

Согласно контракту со Смертью, Вы будете против законов природы. Таким образом, как только Вы умрёте, Вы встретите постоянный отдых.

Он мог стать Священником Воскресения.

Как только он получит темных монстров и его последователей под его контроль, сила гильдии Хищники Земли стали бы сразу высоко оцениваема.

Темные монстры обещали полное повиновение по сравнению с союзническими гильдиями или принятыми на работу наемниками.

Он мог также использовать Волшебство Воскрешения.

Однако в ответ, если бы Деймонд должен был бы умереть только один раз, он оказался бы под угрозой вечной смерти.

Недолговечная, но великая, дорога.

Он был в решающей точке. Обратить внимание всех людей, играющих в Королевскую Дорогу на Даймонда, или просто продолжать его задание, чтобы представить тайны священника.

"Я хотел бы быть Священником Воскрешения".

Деймонд принял решение изменить профессию.

* * *

Деймонд и его гильдия Хищники Земли взяли под свой контроль темных монстров. Не было груд сокровищ, но было несколько сфер и предметов, связанных с проклятой магией.

Остальная часть членов гильдии также сменила их оригинальные профессии и стала Священниками Воскресения.

"Это может быть нашим заключительным развлечением", сказал Деймонд, слабо улыбаясь.

Священник Воскресения; чтобы поддержать власть и силу, нужно непрерывно убивать кого-то. Они в состоянии возрождать мертвых, основанных на жертвенных ягнятах, которых они убивают.

Было ясно, что Версальский Континент содрогнется в чрезвычайном хаосе.

Однако теперь не было возврата. Субан, который стал Священником Воскресения, смеялся. "Позвольте нам просто применить всё что мы имеем".

Нардо снял одежду ведьмы, бросил ее в стороне и волновался, как будто одежда Священника, которую она носила, была неудобна. "Нет никакого закона, в котором говорится, что мы должны умереть рано. Мы будем жить, нет, мы должны пережить и поднять наши флаги".

Даймонд кивнул и заявил, "Это не плохая идея".

Задание, чтобы отыскать тайны Священников Смерти было отменено. Вместо этого появилось задания распространить имя церкви Воскрешения.

Аквапарк для юных гномьих детей

Десхэнд был побеждён Лунной Скульптурой Вида!

Вознаграждением была просто Статуя Смерти, но он не был разочарован.

"Если я продам ёё она будет стоить много!"

Все товары были связаны с деньгами. Даже если они не были оружием, броней или драгоценностями, он был удовлетворен, пока он мог получить высокую цену за них.

Смотря на точность и черный нефритовый материал из которого она была сделана, он мог сказать, что это был уникальный предмет.

Статуя напоминала лошадь волшебное животное, представленное изображением смерти не только из-за его имени, но и чистой атмосферы.

"Так или иначе это не то, что является срочным".

Поздно вечером, когда гномы, вряд ли будут бродить, Вид пошел в место, где он ваял Крылья Света.

Изящные крылья, таинственный и восхищающий блеск

которых трепетал каждый раз, когда ветер дул. Это была работа, созданная Лунным Скульптором.

Это заставило даже 5 Великих Кузнецов гномов быть разожженными и мотивированными. Это было произведением искусства, которое позволило имени Артхэнд стать известным в королевстве гномов.

Вид протянул его руки и слегка коснулся Крыльев Света. Свет покрыл его руки мистическим жаром и удивительный вид, развернулся перед ним.

"Если бы я показал это своей младшей сестре, она похвалила бы их красоту ... В любом случае, я предполагаю, что должен забрать ёё. О, моя драгоценная скульптура, работа которую я создал со своим ловким духом ..., я разделю свою жизнь с Вами. Теперь, проснитесь от длинной дремоты и присоединитесь ко мне. Навык Оживления Скульптуры!"

Он не мог оставить скульптуру света гнить как художественное оформление для Курысо. Он собирался влить свою жизнь, чтобы сделать ёё полностью его собственным.

- У этой скульптуры нет оптимальной формы, чтобы даровать ей жизнь. Она неспособна действовать отдельно из-за ёё нестабильной формы, но она в состоянии быть паразитом на других формах жизни. Хотели бы Вы оживить эту скульптуру?

"Оживление Скульптуры"

- Вы оживили скульптуру.

Уровень с кульптуры основан на очках Искусства.

Очков Искусства настоящее время 1,196, таким образом уровень скульптуры будет 406.

Поскольку это - Шедевр, 20% увеличение уровня будет добавлено. Уровень увеличен до 487.

Однако поскольку скульптура, является летающим типом, 10%-е уменьшение уровня в воздухе будет применено.

Жизнь скульптуры низка, но она очень быстра.

Есть три способности, приложенные к этой форме жизни.

Качество и способность признаков будут отличаться согласно форме и уровню скульптуры.

Свойство Света (100%), Свойство огня (100%), Свойство Святости (100%).

Огонь ничего не признает. У него чрезвычайно сильный боевой дух, а также высокая защита и высокая волшебная защита.

Он может сжечь врагов, использующих силу огня.

У него есть иммунитет он магии проклятий. Сильное

сопротивление черной магии было сформировано. Он может использовать немного Божественного Волшебства.

Поскольку это было однажды скульптура света, специальная способность добавлена.

Проклятые люди будут освобождены от волшебства, а монстрам со злыми намерениями будет ослаблена их сила.

5,000 манны было использовано.

Повышена э ффективность способности магического восстановления жизни на 20% от уровня и характеристик.

Характеристика Искусс тва уменьшилась на 6.

Уменьшенная характеристика может быть восстановлена, созданием скул ьптуры или другими артистическими действия ми .

Уровень понизился на 1.

Из-за уменьшения уровня, последний раз поднятая характеристика уменьшится на 5. Уменьшенная характеристика может быть поднята снова, когда уровень повысится.

Пожалуйста, заботьтесь о жизни скульптуры. Если она погибнет, она может быть восстановлена снова.

Если она будет разрушена полностью, она не может быть восстановлена .

Крылья Света прыгнули на спину Вида и закрепились там. Поскольку они испытывали недостаток в теле, они должны были полагаться на кого-то еще как паразит.

Крылья, которые были сделаны из десятков метров великого света, оперлись на спину Вида. Тихое излучение сияющего света распространялось крыльями.

Было похоже что Вид превратился в Воина Света с его великолепными крыльями.

Тело Вида внезапно плавало в воздухе.

"Опусти меня вниз наконец-то".

Одним словом он сломал настроение.

Крылья Света распространились еще больше. Серебристо синий свет значительно распространился, покрыв дорогу в изящном жаре.

Усилие его желания и собственной силы, чтобы сделать его владельца счастливым!

Вид раздавил его лоб и хмурился.

"Прекратите сиять".

"..."

"Просто спуститесь. Я уже достаточно полетал".

"..."

Крылья Света стали в 15 раз меньшими и легко позволили вернутся Виду на землю.

"Хозяин, пожалуйста, выберите мне имя".

Крылья Света вежливо сказали Виду.

Отличающийся от холодного голоса Золотого человека и Виверн, с их плохими лицами, голос Крыльев Света был чистым и ангельским.

"Ваше имя - ..."

"Давайте назовём вас Легким Крылом".

"..."

Если бы Виверны, Ледяной Дракон и Золотой Человек были там, они разделили бы их боль и страдание.

***

Вид решил оставить Статую Смерти в покое на данный момент.

"Я думаю, что есть некоторая тайна, скрытая в скульптуре ..."

Он мог легко чувствовать, что она имело место.

Созданный предмет задания связанный с Десхэндом! Было несомненно, что его ждало невообразимое задание.

"Я должен придержать все проблемные вещи".

Вид решил просто ждать на данный момент.

В Курысо было много других скульптур, но самый срочным вопросом для него было найти подсказки о Кенделлеве!

- Найти родного брата гнома, который потерялся, в то время как он был молод. Для подсказок используйте статую его юной внешности.

Это было задание, найти полностью взрослого гнома, смотря на статую его юной внешности. Гномы никогда не сохраняют свою юную внешность, таким образом, это было невозможно трудным заданием .

Вид нашел младшего родного брата гнома в пещере Курысо.

Верно. Меня зовут Норман. Как Вы узнали меня?"

"Нет так много гномов, которые выглядят столь же глупо как Вы, Вы видите. Вы не отличаетесь теперь от того, когда Вы были молоды".

"Ооохехехехнг!"

Гном Норман разрыдался как ребенок!

- Трудно определить минералы которые использовались при сознании этой скульптуры.

Задание заключалось в том чтобы проанализировать материал скульптуры и найти пещеру, где этот материал мог быть извлечен.

Ввод в эксплотацию шахты был завершен благодаря мобилизации гномов Кузнецов и Шахтеров.

Благодаря гному разработчику шахты по имени Твиттер Вид смог зарегистрировать своё имя как владельца. Если бы рубиновая шахта была хорошо развита, то она приносила бы к большое количество дохода в будущем!

Хотя Вид закончил 10 заданий, он не смог обнаружить след, ведущий к Кенделлеву. Поскольку не все скульптуры обладали уникальной памятью, были времена, когда он попадал тупик. Даже после исследования каждой скульптуры в Курысо, след Кенделлева нигде не найти.

"Это не легкое задание, в конце концов".

Гномы, которые приняли задание Преподавателя Скульптора Джорбида, задались вопросом, были ли они все идиотами.

"Нет действительно ничего, что я могу сделать должным образом ..."

Однако было слишком позорно вернутся в деревню Железная Рука взявшись за задание, таким образом, он решил задержаться в Курысо на еще десять дней.

***

"Артхэнд, ясно, что Вы действительно тяжело работали".

Герман был рядом с Видом.

Герман, наряду с Пин, решил придти и наблюдать, что Вид ваяет с утра до ночи. Помимо Германа и Пин, было по крайней мере 50 других гномов наблюдающих за ним.

Они были гномами, которые стали близки с Видом после многих заданий. И были Гномы, которые ждали в надежде понаблюдать как Вид вырезает другую скульптуру света.

Однако Вид не делал другую скульптуру света.

`Мои навыки ваяния еще не достаточно хороши'.

Крылья Света чудесно появились, но его навыки были слишком слаборазвиты, чтобы судить себя.

Историческое произведение искусства!

Художественная ценность работ, которые были чрезвычайно уникальны, были крупными. Однако такие невероятные работы часто не появлялись. Хотя он всегда пытался сделать что-то великое, не всегда выходило что-то фантастическое!

Делая Крылья Света, он сделал бесчисленное количество из маленьких ошибок, и у него было желание сделать скульптуру снова..

`Я освою свет, делая скульптуры из света, используя свойства света. Скульптуры не будут хорошими, если я не пойму характер света хорошо'.

Врожденное умение скульптора должно было определить

материал, который они использовали.

Вид использовал его умение Лунного Скульптора и играл со светом. Каждый раз, когда его манна заканчивалась, он брал обычный кусок дерева и вырезал его, восстанавливая манну.

Он ел хлебные крошки между работами и сделал все виды скульптур.

"..."

Вид не отвечал Герману.

Даже Вид знал, что было обычно, чтить старших и быть вежливым, но был предел этому. Он стал усталым от бесчисленных вопросов и болтовни Германа находящегося рядом с ним.

Не обеспокоенные фактом что Вид не отвечал им, Герман и Пин говорили между собой.

"Человек с таким определением преуспеет независимо от того, что он делает. Пин была уверена что встретила надежного, трудолюбивого человека".

"Конечно. Но где я могу встретить человека, столь же устойчивого как он?"

"Есть ли причина искать его далеко, когда он так близок?"

"О боже мой, дедушка это слишком много".

Напряжение в которое они вгоняли Вида вместе, росло. Даже когда Герман ставил точку, всегда были другие гномы, чтобы занять его место и попытаться начать разговор.

Гномы от задания и той же самой профессии говорили между собой. Они дали Виду оружие и броню, которую они сделали, так он мог рассмотреть их.

В результате Вид просмотрел почти все снаряжение, которое сделали гномы Курысо. Не было никого лучше чем Вид, кто знал о жестокой конкуренции между Кузнецами гномами по развитию Навыков Кузнечного дела.

`У брони, которую делал Фабио, есть замечательная функциональность. Другие свойства его работ не уникальны и еще не вполне там, но у его брони есть некоторая большая характеристика защиты'.

Навыки Фабио были настолько выдающимися, даже Вид завидовал.

`Качество материалов и по общему мнению гарантированных навыков. Он создает работы с почти без ошибок'.

Он не был консервативен со своими материалами и не использовал мелких уловок; он кузнец с одним только умением.

`Если это - этот уровень ..., я думаю, что он имеет Продвинутый Кузнечный навык'.

После того, как Вид увидел самую великую работу Фабио,

Цветная Радужная Броня, он был абсолютно уверен.

"Определение!"

- Цветная Радужная Броня: прочность: 150/150. Защита: 159

Работа гнома, которого монстры ненавидят больше всего.

Семь редких материалов были объединены, чтобы сделать её.

Полная пластинчатая броня, которая покрывает целое тело, (это в кульминационном моменте красоты), таким образом, рыцари более низкого уровня будут неспособны носить её.

Поскольку эта работа была сделана не слишком давно и еще не использовалась, она находится в прекрасном состоянии.

Профессии:

только Рыцари и Воины

Уровень 350

Возможности:

Физическое сопротивление (30%).

Волшебное сопротивление (20%).

Ловкость-50.

Насыщение +80. Харизма +60.

Навыки лидерства усилены.

Есть сильная вероятность, что будут отклонены слабые нападения.

Эта огромная, респектабельная защита!

Поскольку кузнец испытал недостаток в ловкости в отличии от Вида, прочность была низкой, но не приносила слишком большой проблемы, если бы у неё был вышеупомянутый средний уровень прочности можно было использовать его, восстанавливая её время от времени.

"Было бы действительно хорошо знать что за материалы использовались чтобы сделать её".

Поскольку умение кузнечного дела Вида было ниже, чем у Фабио, он не мог определить используемые материалы. Он знал, что использовались мифрил и темно-серый чугун, но помимо них он не знал остальных.

Фабио собрал все виды роскошных материалов и эффективно использовал их, чтобы сделать броню.

`После Фабио, Экспер и Герман - главные соперники'.

Они были двумя кузнецами, которые сделали копья и мечи. Их навыки не были слишком далеки от Фабио.

Поскольку была гордость и соревнование между кузнецами, никто не раскрыл уровень их квалификации. Однако, смотря на их работы, было вероятно, что эти двое имели также высокий уровень в кузнечном деле.

`Если эти трое подняли свой уровень кузнечного дела до Продвинутого, то включая тех двух кузнецов которых я не встретил, есть высокая вероятность, что есть 5 кузнецов с Продвинутым умением'.

Вид видел Експера, когда он работал над последними штрихами его серповидного копья, и Герман позволил Виду бросить взгляд на один из его мечей.

Он еще не был закончен, но Вид видел богатую страсть, которую вкладывают в меч. Чтобы закончить один продукт, хорошая сталь была кована и повторно кована снова.

Герман стал кузнецом, потому что ему понравились мечи и он хотел сделать их.

Если Фабио или Экспер конкурировали за мастерство Навыков Кузнечного дела, Герман работал для создания еще лучших мечей.

Даже среди кузнецов, быnbsp; Вид раздавил его лоб и хмурился. &ли значительные различия с точки зрения их лиц.

`Я думаю, что первым мастером кузнецом ... скорее всего будет Фабио'.

Как один из самых великих Кузнецов на Версальском Континенте, он имел значительную власть. Рассмотрение брони, которую он изготовил, она была на одном уровне как снаряжение,nbsp; Врожденное умение скульптора должно было определить материал, который они использовали. используемое высокоранговими игроками, и у него, казалось, были связи с ними. Оказывая поддержку высокоранговым игрокам, он использовал материалы, которые они собрали и создавал оружие или улучшения для них.

Видя стремление Фабио, он был бы скорее всего первым, кто достигнет умения Кузнеца мастера.

`У других гномов, особенно Германа, есть впечатляющее умение'.

Вид чувствовал все гномы Курысо были такими.

Зарегистрировав Воинов, Борцов, и Скульпторов, которые участвовали в задании как друзей, они задали много вопросов, когда им было нечего делать. Кузнецы гномы попытались стать ближе с Видом из-за его экспертных знаний ваяния.

Иногда, были гномы, которые приносили Виду немного рисовых шариков, таким образом, он не голодал в Курысо.

***

Вид провел много времени глубже изучая Лунные Скульптуры.

Его умение ваяния было почти на следующем уровне, и его умение обработки света становилось лучше. Было много

скульптур, которых он хотел создать и дать жизнь, он погрузил себя в ваяние.

Если бы его уровень и характеристика Искусства не уменьшались, он не мог бы прекратить ваять.

В его последний день создания скульптур много гномов приехало снова, как обычно.

"Я предполагаю, что должен сделать некоторые мечи, если скульптор упорно работает".

Мотивированные Видом, другие гномы Кузнецы начали упорно работать, чтобы увеличить их навык Кузнечного дела.

"Это красиво".

Сегодня также Пин и Герман были около Вида, смотрели на его ваяние.

Создание скульптур существенно подняло умение.

Если бы Вы создавали скульптуры в течение сотен дней, то Вы лгали бы, если бы не было ничего особенного в Ваших руках.

Из-за его уровня квалификации в Ваянии и Ремесле, Вид смог сделать деревянные скульптуры без особых усилий. Древесина, его самый знакомый материал, оживала в руках Вида.

"Что ты думаешь об искусстве?"

Вид ответил на вопрос Германа откровенно.

"Это - бесполезное умение, которое не приносит денег".

"Но есть чрезвычайно богатые художники. Посмотрите новости, и Вы увидите картины ценой в 100 тысяч долларов".

"Ну, обычно эти картины продаются после того, как их создатели мертвы. Работы, которые стоят сотни, возможно тысячи -- имеет значение, что они проданы? ""Если вы уже будете мертвы".

Вид говорил прямо.

"Рисуя картину, уровень голода, который он перенес, известен только художнику. Если бы его семья голодала наряду с ним, то это действительно была бы его ошибка".

"Но разве это не благодаря тому что они голодали были сделаны самые большие шедевры мира?"

"Неважно было ли это картина или скульптура, ни один из них не был в состоянии заполнить стол едой, чтобы поесть".

Поскольку его мнение не принималось, Герман прикусил губы.

"У всех есть их собственный образ мыслей ..., но, есть стоимость за выполнения чего-то, что никто больше не сделал прежде, живя Вашей жизнью".

"Я действительно не знаю".

"Прожив столько лет, я думаю, что могу наконец понять. Жизнь это не просто еда или выживание, это преследовании по

крайней мере одной вещи, которую Вы действительно хотите сделать, и если Вы делаете ёё, Вы преуспеете в жизни ..."

И хотя у слов Германа была глубина Вид не был ими взволнован.

Вид не мог быть взволнован, потому что всего десять минут назад, Герман принес пасту рыбы и раздражающе попросил, чтобы он сделал вкусное тушеное мясо.

Даже если бы было что-то значащее в словах Германа, то Вид не мог бы отнестись к нему серьезно, потому что Герман и Пин оба бездельничали, в то время как довольное употребление в пищу шашлыка из пасты рыбы (отравляющиеся большой дозой наркотика). [T/N: это продано уличными торговцами]

`Если бы компоненты для пасты рыбы были хороши, то, очевидно, шашлыки имели бы приятный вкус'.

В тот момент инструмент Вида внезапно остановился.

"Задание скульптора от мастера Джорбида, проверка информации".

- Запрос мастера скульптора Джо р бита

История, которая передавалась в течение долгого времени через Гильдию Скульпторов.

Был однажды единственный гном, который мог ваять огонь и воду, свет и тьму. Однако Люди не верили этой истории.

"Мы признаем, что гномы в состоянии сделать выдающееся оружие. Но сказать что у них есть высокое умение в искусствах, чрезвычайно по ребячески. Как эти короткие гномы могут понимать что-нибудь в знании о ваянии? Ха-ха-ха!"

Оскорбления Эльфов отозвались эхом всюду по лесу.

"Гномы должны узнать о тайнах и красоте природы".

То были слова, которые оскорбили всех гномов, но они были неспособны принять ответные меры.

Чтобы спасти гордость гномов, найдите след скульптора гнома Кенделлева.

Трудность: Скульптурное задание расы гномов.

Вознаграждение: честь от гномов.

Ограничения задание: для одного скульптора гнома.

Если Вы потерпите неудачу, то все гномы в деревне расценят Вас таким же образом как они расценивают Эльфов и Людей.

Кенделлев, Скульптор огня и воды, света и тьмы!

Ответ был скрыт в объяснении задания.

`Основные материалы ваяния. Если так, с какими материалами Вы должны ваять огонь и воду?'

Конечно, огонь и вода были необходимы. Чтобы ваять свет и

тьму, материал должен существовать.

Вид внезапно встал и побежал к берегу озера.

Его короткие ноги и торец дергались, когда он поспешно бежал. Герман и Пин бежали за ним, не зная причины.

"Что случилось?"

"Я предполагаю, что мы узнаем, если пойдём за ним"

Гномы, которые думали, что могли бы видеть интересное зрелище, бросили то, чем они занимались и последовали за Видом к озеру.

"Что произошло с ним внезапно?"

"Он устал от создания скульптур и стал таким?"

При виде рыбы, плавающей в озере, Вид озирался и глубоко вздохнул.

`Я не знаю, правильное ли мое предположение. Однако Кенделлев был скульптором. Скульптор, который не делает скульптуры, нелеп. Скульптуры, которые он сделал, скрыты где-нибудь в Курысо, все же никто не был в состоянии найти их'.

Вид бросился в озеро.

*Всплеск! *

Когда он вызвал всплески воды, он нырнул глубоко в озеро.

Это был невероятный акт, который не могли понять другие гномы.

"Есть гном, который знает, как плавать?"

"Как может гном плавать?"

В результате их типа телосложения гномы плавили топориком.

Вид нырнул полностью к основанию озера и махал вокруг себя его руками.

Стоящие на берегу гномы могли только прийти к заключению, что Вид, который стоял твердо в ясном и прозрачном озере, делал что-то специфическое.

"Он не походит на гномов, которые тонут в воде".

"Кажется, что он изо всех сил пытается найти что-то".

Каждый раз Вид, пытался нащупать что-то в воде, угорь или серая кефалевая рыба узко избегали его рук.

Если бы он постарался немного лучше, то он был бы в состоянии поймать рыбу, но он отложил мысль и продолжал царапать всё вокруг в воде озера.

`Это должно быть здесь где-нибудь. Если это будет в Курысо, то я буду в состоянии найти его'.

Он должен был остановится ненадолго чтобы вдохнуть, но Вид распространил его руки и дико шел на дно озера. Не было момента, чтобы он не сожалел, что у гномов были такие короткие руки и ноги.

`Я не могу дышать'.

Хотя у него была высокая выносливость, он постепенно достиг своих пределов.

*Свист! *

Внезапно что-то было сброшено в озеро.

Стрела Эльфа была наполнена духом воздуха.

Эльф, Эдель, которая получила совет от Вида, когда она пыталась купить новый лук, пустила стрелу.

Вид подплыл к стреле и вдохнул воздух.

"Пожалуйста, поспешите и выходите!"

Эдель вопила выше из воды, но Вид не мог услышать ее. Хотя он понял то, что она пыталась сказать, он покачал головой и продвинулся к дну озера.

Эдель пускала многочисленные стрелы, чтобы передать больше воздуха.

Однако, поскольку Вид погружался всё глубже и глубже в озеро, стрелы скоро стали не достаточно сильны, чтобы достигнуть его.

`Если это - место, где скульптура, находится, вероятно, она в самой глубокой части озера'.

Вид не замедлял его темп погружения.

Даже если бы не было способа возвратиться и выйти с Силой Отрицать Смерть, он бы воскрес под водой как нежить.

Если это было действительно в Курысо, и это была скульптура, он был уверен, что это было правильным местом!

В месте, где казалось, не было никакого способа выйти, Вид нашел то, что он искал.

Это не был твердый объект, а скорее различный поток воды.

- Вы нашли Статую Воды Кенделлева.

- Вы заработали 200 известности.

- Хотели бы Вы восстанавливать статую воды Кенделлева? 20,000 манны требуется, и Ваша характеристика Искусства должна быть более чем 500, чтобы восстановить эту скульптуру.

Вид принял.

"Глургг. Раррр. Блергх Блергх, Блергххх".

Хотя произношение было испорчено из-за воды, которая текла каждый раз, когда скульптура открывала свой рот, Вид смог различить, что она пыталось сказать.

В тот момент вода озера начала перемещаться.

Игнорируя силу тяжести, вода начала подниматься в воздух.

Звезда поднялась вверх.

Птицы улетели крича.

Бабочки расправили крылья, и дети гномов начали танцевать с их короткими ногами.

Водные брызги озера украсили Курысо позади скульптуры.

"Ничего себе!"

"Озеро превратилось в статую!"

Где стоял Вид, новый путь воды был сформирован.

Тонны водных потоков, взорванных снизу в небо, затем соединились и ревели в пороги, изливаясь каскадом вниз как водопад, и скоро собирались снова и стали столь же нежными как поток.

В водном пути лодка, сделанная из воды, спокойно текла вперед.

Был матрос на мачте и дельфины, которые подпрыгивали великолепно, и они все были сделаны из воды.

Это был величественный и красивый вид, который наполнял Вас счастьем.

Работа, которая лучше всего выразила красоту воды!

- Восстанавливая скульптуру, сделанную гномом, Ваш уровень ваяния увеличился.

Харизма, Очарование и характеристика Удачи увеличились на 10.

Известность увеличилась на 50.

- Вы свидетель водно й скульптуры для игры детей, Кенделлева.

Произведение искусства гнома Скульптора Кенделлева.

Природа воды отражает невинность маленьких детей Скульптора.

Из-за подавляющих эмоций Мудрость навсегда увеличилась на 3.

Нужно лично использовать аквапарк Кенделлева, сделанный для его маленьких детей, чтобы испытать полную и абсолютную радость.

Вид не колебался и бросился в водный поток.

Поскольку вода поднималась как сильный гейзер, его тело быстро несли вверх; тогда, он скатился с потока, как будто он скользил вниз.

После пересечения водопада он прошел водным холмом.

Игривые дельфины подскочили и вынюхивали лицо Вида; плеская его с потоками воды.

- Вы наслаждаетесь аквапарком, сделанным для маленьких детей.

Ваше здоровье, Манна и Выносливость восстановятся быстро.

Выносливость повысится до максимального уровня.

В настоящее время водные волшебные навыки и другое связанное волшебство будет увеличено.

"Это выглядит забавным!"

"Давайте попробуем тоже!"

Гномы и даже Эльфы поехали на водном поток.

"Яху!"

"Как захватывающе!"

Водное поток полностью перевернул Курысо вверх дном.

Кузнецы, давая отговорку, что они мыли что-то, крались к квадратному пространству под башней с часами.

"Ура!"

"Это так весело!"

Сумасшедшие гномы всех форм и размеров кричали и вопили, и все были очень веселы.

Освежающий водный поток увлажнил их лица и тела.

В потоке они сделали щелчки, выполняли акробатические движения, как будто они были на водных лыжах и открыли рты широко в воде, как будто они конкурировали с акулами.

Обнаруженная работа создала подобную сказке атмосферу вне воображения.

Когда они наслаждались аквапарком, осмотр вокруг него ясно показал радугу!

- Вы оценили Удивительную Радугу Кенделлева.

Добывая материалы во влажных пещерах или куя сталь, у гномов не было много возможностей видеть радугу.

В течение дождливых дней было естественно для гномов сесть и выпить пиво в пабе.

Для гномов, которые не хотели идти и плавать в легком водном потоке, радуга была волшебным подарком.

- Здоровье увеличится до максимума в течение одного дня.

- Удача навсегда увеличилась на 6.

- В день, когда идёт дождь навыки Наблюдения и Обнаружения улучшаются на месяц.

"Ах, как красиво!"

Радуга кажется что вы вот вот дотянитесь до неё рукой, но ёё невозможно достигнуть.

Они прошли через темноту, где они не могли видеть услышать даже с их открытыми глазами.

- Вы оценили Расслабляющую Послеобеденную Комнату Кенделлева.

Любящий сон скульптор Кенделлев!

Из всех скульпторов гномов он был самим ленивым, таким образом, он спал по утрами, и если бы он потреблял алкоголь, он просыпался бы на следующий день как раз к ужину.

Ради его очень желаемого отдыха он должен был завысить цену.

Кенделлеву это было непреклонно сладкий вкус вне всякого сравнения.

Здоровье, Манна и восстановление Выносливости повышены на 35% в течение одного дня.

Если Расслабление Послеобеденной Комнаты ценится в течение по крайней мере трех дней подряд, увеличивается Скорость Восстановления на 50%.

У каста заклинаний магов будет более короткое время активации, и число Волшебных Навыков, доступных умением, Запоминание увеличится на 40%

Гармония света и тьмы.

Черепаха и улитка, быстро пасущаяся друг мимо друга.

Освежающий звук водного течения.

У него была форма неторопливых плавающих облаков.

Вид обнаружил скульптуру Кенделлева.

Создание Элементалей

Деймонд и гильдия Хищники Земли классифицировали собранных Демонических Духов.

Было приблизительно 50 Демонических Духов гигантского размера! Сила также включала более чем тысячу Демонических Духов среднего размера и десятки тысяч малого.

"На данный момент давайте сделаем эксперимент".

Даймонд поддержал мнение Нардо.

"Мы должны узнать, сколько силы мы имеем".

На первый взгляд Демонические Духи казалось, были невероятны но они должны были проверить это в реальной битве.

Они возглавили всех Демонических Духов и покинули церковь Воскрешения и провели эксперимент в пустоши.

Неудачное стадо Мантикор стало их противниками.

Мантикоры, имея сходство с большими львами, были чрезвычайно быстры и сильны. Даже гильдия Хищники Земли

должна была сражаться до смерти. В прошлом они возможно победили бы получая урон но они были ослаблены выполняя задания и не могли выступить эффектно.

"Нападите на тех ублюдков".

В команде Деймонда гигантские Демонические Духи прошли через пустошь громоподобными шагами.

Каждый раз там куда они ступали появлялись впадины в земле. Демонические Духи использовали свой невероятный вес, чтобы броситься на Мантикор, полностью растаптывая и сокрушая их.

Несколько Мантикор пинаемые передними ногами Демонических Духов, были внезапно брошены в воздух, и другие Демонические Духи использовали свои рога, чтобы ударить или пронзить их снизу.

Это был настоящее зрелище: резкие захваты Мантикор могли едва нанести любой ущерб Демоническим Духам.

Каждый раз, когда Мантикора умирала, Деймонд и гильдия могли ощутить что их Энергия Воскрешения повышается .

- Беря энергию чьей-либо жизни, 35 Энергии Воскрешения было приобретено.

- Ваша лояльность церкви Ембрю выросла.

Ваш вклад в церковь Ембрю увеличился.

Вы заработали статус Младшего Последователя.

Они смогли получить энергию воскрешения каждый раз, когда Демонические Духи преуспели охоте. Их лояльность к церкви Ембрю также увеличилась.

Армия Деймонда вырастала каждый раз, когда сила воскрешения использовалась!

Нардо хвалился.

"Если у нас так много сил, нам необходимо уничтожить стену замка".

Не было никакого сопоставимого оружия осады.

Однако, если они позволят гигантским Демоническим Духам пойти первыми с их невероятной силой, не было ничего, что они могли бы сделать.

Когда они оценили силу Воскрешенной армии, Даймонд и гильдия Хищники Земли дрожали.

Способности среднего и маленького Демонического Духа были также выдающимися.

При помощи Силы Воскрешения мертвые Солдаты и Рыцари могли быть восстановлены снова. Те, кто был восстановлен потеряли их рациональное мышление и боролись против

противников ужасно и злобно.

***

"Пора решить куда мы должны направиться дальше".

Деймонд говорил одевая его костяную трость и шлем.

Дорогие предметы что они заработали, охотясь в пустошах с Воскрешенной армией!

"Давайте выйдем из этого места сначала".

Субал высказал своё мнение.

"Я думаю, что настало - время для нас, чтобы завоевать Королевства, занятые Людьми или Эльфами".

Воскрешенная Армия росла в числах, и было трудно найти достойное охотничье место в пустоши.

Даже если они мобилизовали просто Демонических Духов среднего размера охота завершилась бы в один момент, так как рои монстров казалось были непобедимы.

Гильдия Хищники Земли первоначально обладали боевой, мародерской и агрессивной природой. В пустошах испытывался недостаток в людях и их распирало от невыносимого нетерпения.

"Действительно пора сделать наш шаг".

Марвин согласился.

Он думал, что будет преступлением, не использовать силу, которой они обладали.

Они обладали силой, большей чем Королевства на Версальском Континенте.

Хотя они не знали, собирались ли они превратить мир в хаос, все, что вовлечённые не могли волноваться или ждать из-за этого.

Нардо спросил.

"Где ближайшая деревня?"

"Даже в этой пустоши, было несколько небольших пограничных деревень".

Когда они тянули воскрешенную армию вокруг, они прошли мелкие охотничье и небольшими деревни, которые выжили благодаря сельскому хозяйству.

"Но они очень маленькие мы не должны искать их сами. Мы можем захватить их проходя мимо. Для начала разве Вы не думаете, что Мора - будет хорошим местом? Много людей собралось там".

Марвин рекомендовал Мору.

Это был самый близкий и наиболее густонаселенный город! Но у Субана была другая идея.

"У Моры есть церковь Фреи. Кроме того, авантюристы там имеют высокие уровни, и если мы нападем на место как этот с начала, то мы, вероятно, понесём большой урон".

"Мы должны ожидать некоторый урон. Даже если

Демонические Духи умирают, мы можем всегда воскресить их".

"Это правильно, но много ли достойных Королевств или других деревень в области окружающей Мору?"

"Это может быть так, но ...".

"После того, как мы захватим Мору мы будем заняты уничтожением маленьких Северных городов, Королевства на Центральном Континенте смогут подготовиться к нашему нападению. Мы должны ударить по Центральному Континенту, тогда люди узнают о нас и быстро расширят наши силы".

Нардо, казалось, согласился с Субаном.

"Идя небольшими сражениями, которые мы, несомненно, выиграем и тратя время времени, мы будем в невыгодном положении позже. Не было бы лучше пойти куда-нибудь, где есть много боевых оппонентов на Центральный Континент?"

Было разногласие. Были те, кто хотел начать прокладывать себе путь, нападая на окружающие деревни те, кто хотел немедленно ударить по Море.

"Мы пойдём в Центральный Континент. Отомстим ублюдкам, которые захватили нашу землю и победили наших братьев они на первом месте. У нас есть достаточно силы, таким образом, нет никакой причины ждать. Мы разнесём имя Гильдии Хищников Земли в этих месте. Мы промаршируем вперёд как церковь Воскрешения".

Священники церкви Воскрешения приняли решение следовать за решением Деймонда.

Поскольку они были бойцовой гильдией, если бы от решения отказались, то никакие другие бормотания нельзя было бы услышать.

Вместе, церковь Воскрешения и Демонические Духи двинулись на юг.

***

"Демонические Духи нападают!"

"Огромное число монстров движется".

Игроки, которые отсутствовали, охотясь, бросили все и поспешили к Северным воротам королевства Изору.

"Что происходит?"

"Вы говорите, что монстры напали?"

Чтобы узнать о ситуации, игроки собрались около стен замка.

Большинство монстров не было способно проникнуть через массивные стены замка и стало легкой добычей для стрел и магии.

"Вам не кажется, что охотники испугались монстров и ринулись бежать к замку?"

"Какие монстры их так напугали, что они убегают?"

В то время как люди спокойно болтали и смотрели, игроки, которые вошли через Северные ворота, были в состоянии паники.

"Все, подготовьтесь к эвакуации!"

"Вы выживете только если Вы покинете королевство Изору, поспешите!"

"Армия Монстров продвигается!"

После чувства безотлагательности от их кричащих голосов, Воины, которые болтали с Продавцами что занимались бизнесом и люди, болтающие на площади встали.

Вместо побега, чтобы узнать то, что происходит они двинулись на городскую стену.

"Это не мое дело если вы потом будете сожалеть об этом!"

"Мы определённо сказали вам эвакуироваться".

Игроки которые входили через Северные ворота, немедленно уходили через южные ворота.

Их друзья, а также некоторые сомневающиеся игроки последовали за ними.

Рыцари и Солдаты королевства Изору собрались и выстроились в линию на стенах замка выше Северных ворот. Даже маги, которые обычно не высовывались, шли со своими палочками и готовились к сражению.

Только тогда игроки стали понимать, насколько серьезный была ситуация.

В то время как они мучились, должны ли они сбежать или нет, орда Демонических Духов с Севера приблизилась.

Там были гигантские Демонические Духи сопоставимые с размером цитадели.

Церковь Воскрешения появилась наряду с десятками тысяч Легионов Демонических Духов.

После того, как они собрали Демонических Духов в организованную линии вне ворот, Деймонд выступил вперед, едя верхом.

"Меня зовут Деймонд!"

Деймонд вопил громко к стенам замка.

Он был несколькими метрами дальше но игроки могли слышать его ясно.

"Если это - Деймонд, действительно ли он - игрок?"

"Я думаю, что он - известный игрок, который охотился на монстров боссов на Севере ..."

"Для него сопровождаться армией монстров и появится здесь, какое задание он выполнял?"

Сомнительно, они ждали следующих слов Деймонда.

Они ожидали, что он потребует большой выкуп от королевства Изору, предложит, чтобы они сдались; особенно,

когда он привёл армию Монстров с ним.

Но они не могли не быть удивленными следующими словами Деймонда.

"Я объявляю войну Вашему королевству Изору. Для тех, кто не хочет сражаться, я дам Вам 10 минут отсрочки. Выйдите из стен замка и бегите на юг. Те, кто не учтёт наше предупреждение умрут".

Это был решительный, несравнимый ультиматум!

Когда они видели армию Монстров которой Деймонд командовал, игроки бесшумно покидали королевство Изору. Однако они не покидали область, вместо этого, они пошли на соседнем холмы и смотрели сражение за королевство Изору. Деймонд и церковь Воскрешения решили оставить наблюдающих в покое.

"10 минут прошли. Все кто хотел ушли, в замке наш враг".

Деймонд Священники Воскрешения и Демонические Духи начали использовать свое волшебство и серый дым скоро окутал замок.

Поскольку чума распространилась быстро, лица Солдат и Рыцарей были окрашены в зеленый.

Они стали столь слабыми, что они больше не могли вынести вес своей брони и попадали в обморок на стене.

"Земные драконы. Призыв!"

Огромный Демонический Дух, которого вызвал Нардо, отделился от армии с тяжелыми шагами.

Огромный Демонический Дух неловко ковылял шаг за шагом. Он быстро ускорился и врезался в стены замка с ужасающей, непревзойденной скоростью.

КРРРАААШ!

Часть стен замка разрушилась.

По очереди гигантские Демонические Духи атаковали и уничтожали стены замка, в то время как Демонические Духи среднего размера напали на замок; они или подпрыгивали и взбирались по стенам замка, или они входили при помощи отверстий проделанных гигантскими Демоническими Духами.

Солдаты королевства Изору пустили стрелы и применили магию, но даже когда Демонические Духи был поражены, они скоро вставали снова.

Священники Воскрешения непрерывно пополняли свои жизни.

Благодаря сверхкрупному Демоническому Духу была полностью сокрушена стена замка; даже интерьер замка становился уничтоженным.

Это был ужасающий и незабываемый вид для игроков

которые наблюдали как целый замок наклонился на одну сторону, сломался, и затем развалился.

Даймонд и церковь Воскрешения выложились пополной. Они не пошадили ни одну душу в замке.

Королевство Изору было быстро сокрушено, и армия Воскрешения становилась все более и более влиятельной.

Опыт Демонических Духов рос в битвах.

Отравленные жизнью, обычные Солдаты и Рыцари были воскрешены.

Это было то, как Деймонд и армия Воскрешения захватила королевство Изору.

Невероятный ветер перемен повеял на Версальском Континенте.

***

Гномы Курысо были взволнованы из-за аквапарка.

"Хехехе!"

"Пиво, которое мы пьем, в то время как играем в воде является лучшим".

Гномы наслаждались аквапарком независимо от своего возраста или пола. В ближайшее время это стало тенденцией, чтобы выпить пиво, спускаясь по водной горке.

Герман и Пин обратились к Виду.

"Скульптура Кенделлева! Это не расовое задание, которое дает гном Преподаватель гильдии Скульпторов? Думать, что кто-то кого я знаю обнаружит ёё ... Это - действительно удивительные новости".

"Поздравляю. Вы закончили задание, которое не могли решить в течение долгого времени".

Обнаружить следи загадочного, легендарного гнома Кенделлева была впечатляющая задача.

Было также изменение в окне задания Вида -- если бы он пошел, чтобы увидеть Преподавателя гильдии Скульпторов Джорбида, то он мог бы получить свое вознаграждение.

Не было странно для Гномов включая Германа быть завистливыми.

Вид говорил его собственные мысли под покрытием смирения.

"О, пожалуйста. Я просто нашел его случайно".

"..."

"Так как я смотрел везде в Курысо это было единственным местом, где она могла быть?"

"..."

"Нет ничего специального или захватывающего о том, что я сделал, просто усилия других гномов потерпели неудачу".

Его способ сказать это значительно понизил их привязанность к нему!

Это было неудобно для Вида взять поздравление других, таким образом, он приложил все усилия что он мог, чтобы выдать это как шутку.

`Это определенно бесполезно получать поздравления!'

В те дни, когда он работал подростком, когда он не мог сделать работы хорошо, его всегда ругали. То были дни, когда он получил больше проклятий, чем еды.

Но с усилием, он смог преодолеть свои недостатки. Он выучил техники и делал столько же работы как другие люди.

Он снимал и нес больше плоских кирпичей, пришивал больше глаз к куклам и доставлял хорошо газеты.

"Таким образом, у Вас был некоторый талант в этой области".

"Вы - выдающийся человек, в котором мы абсолютно нуждаемся".

Поскольку поздравление от президента увеличилось, объем работ, который он должен был сделать также накапливался.

Стало хуже когда он работал неполный рабочий день в пабе.

"Вы действительно выдающиеся! Этот прекрасный вкус соответствует хорошо! С этого времени я сделаю, чтобы Хён Ли делал этот вид pnbsp;&&аботы".

С каждым комплиментом его уши радовались, но Вид знал, что достаточно скоро, его тело будет опустошено.

Даже при том что в этом случае это не было намерением Германа, Вид инстинктивно противодействовал.

И он не обманывал их нарочнonbsp;&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&

Согласно закону, все открытия сделали после того, как большие усилия были очевидны в конце.

"Как Скульптору не было необходимости искать завершенные работы. Независимо от того, что это за скульптура, если Вы понимаете, из каких материалы ее раньше сделали место и его особенности, что я сделал, возможным".

"Поймите материалы и особенности ... Это не про то как закончить меч а действительно погрузить себя в процесс?"

Это были обычные слова но Герман думал о них в течение долгого времени, как будто он получил некоторый намек от них.

Пин колебалась в течение долгого времени перед тем как аккуратно спросить.

"Теперь, когда Вы преуспели в том, чтобы закончить задание, Вы покинете Курысо?"

Она, также, знала, что он закончил почти все задания Скульптора, и он даже обнаружил след Кенделлева. В

действительности Вид закончил много различных видов миссий.

Запросы, которые имели отношение к приключениям или борьбе, шитью и производственным заданиям кузнечного дела все они имели отношение к созданию скульптур всех впечатлений ... Он сделал их всех!

Как мастер на все руки он мог получать расширенные задания.

Обычно, когда гномы видели Вида, они немедленно давали ему задание.

"Восточная угольная шахта переполнена свинцовыми червями. Разве Вы не будете заботиться о них?"

Свинцовые черви были монстрами в районе 300 уровня.

Для Вида не было невозможно охотиться на них с его уровнем, но потому что они прятались под землю, они были тяжелыми монстрами, чтобы поймать их без волшебства. Кроме того, если они чувствовали опасность то извергали яд, который было трудно обезвредить.

"Меч, который может даже распылить составное железо и не может даже быть заблокирован любовью, есть слух о легендарном мече, который запрятан где-то в нашем Королевстве, Вы можете верить ему? Я буду счастлив, если Вы сможете найти его".

Задание Легендарный меч.

С трудностью разряда А, это было специализированное задание, которое никто в Курысо не был в состоянии решить.

Не было очень многих подсказок, но был сильный шанс что он мог сделать его, подняв близость с жителями гномами до максимума.

Вид, кто мог льстить в любой день, думал, что это было стоящее задание, чтобы бросить ему вызов. Однако у него не было выбора, кроме как разочароваться в нем. Он испытал недостаток в Продвинутых навыках Кузнечного дела, которые были необходимы посреди задания.

"Они говорят, что есть фрукт, который может расширить жизни гномов, которые могут быть найдены в южном болоте Курысо, но никто не преуспел в том, чтобы найти его. Вы попробовали его однажды?"

Это было задание разряда В.

Если бы Вы били в команде со Священником, то Вы могли бы изо всех сил пытаться найти фрукты в подземелье на болоте.

Эти виды заданий разряда А и разряда В , лились непрерывно.

Это было буквально наводнение заданий.

Вид ответил на вопрос Пин просто.

"Я предполагаю, что должен буду уехать".

"Я думала также ..."

"Но еще не время. Причина по которой я приехал сюда -- я думаю, что могу достигнуть ее".

***

Он не мог быть уверен, но не казалось, что у Кенделлева был уровень мастера скульптора.

`Так как я нашел его след, если бы он был Мастером Скульптором, то он оставил бы тайну о скульптурах'.

Однако благодаря ему, Вид смог выяснить то, что он должен был ваять.

Он предположил, что Кенделлев был скульптором с впечатляющей близостью к скульптурам. Быть в состоянии создать скульптуру из воды означало, что он, должно быть, полностью изучил особенности воды, достаточно чтобы быть в состоянии управлять ею как его собственным телом.

Тайна Скульптора!

Если Вы подняли свое сходство с неживой материей до высшей степени, было возможно ваять что-либо.

Вид был Лунным Скульптором, учился управлять светом. Везде были специальные скульпторы. Были те, кто ваял, потому что они хотели. Их любовь к ваянию стала их движущей силой и мотивацией.

Теперь, он получил признание, чтобы ваять таинственных существ, которые просили его сделать их.

- Вы некомпетентный скульптор, используйте свою тупую голову и руки, чтобы ваять меня.

- Что является причиной, почему Вы не будете ваят ь меня. Я буду слушать все что в ы скажите, так что сделайте меня!

`Я должен понять их. Я должен сделать их с чувствами, которые они источают'.

Причина, почему водная капелька мерцала так красиво, состояла в том, потому что она привела все лучшие особенности к жизни. Ветер выражал свободу, а радуга была фантастической.

Слабо видимые особенности радуги, которую Вы видите, как будто Вы находитесь в мечте, были живы в скульптуре Кенделлева. Вполне достаточная эмоция, которая вынудила взрослых отступить в невинность детства!

Вид держал ножи для ваяния в обеих его руках.

`Я стану ими. Я поглощу чувства, которые они дают мне. Я буду ваять их, поскольку мое сердце ведёт меня.

- Скульптор, Вы сделаете меня?

Сердечный и достойный голос, тепло мотивированный и все же не невежливый голос -- Вид решил сохранить это чувство внутри этого существа.

Человек, монстр, неважно как он выглядит, назвать его было сложно. Чтобы классифицировать его, он должен сосредоточиться на голосе.

Голос содержал много информации.

Можно было чувствовать его текущие эмоции и индивидуальность, соответствующее тело, и полную склонность, которая осталась неповрежденной.

`Глаза, которые горят теплом, руки, которые являются, по крайней мере, средними в размере, широкие и здоровые плечи и тело. Я не могу опустить галантные чувства и теплоту'.

Вместо того, чтобы страдать от того что сделано заранее, он создал скульптуру следуя потоку эмоций.

Ноги были длинны, как и руки. Все было немного более длинным, чем у людей. Но это не было отвратительно как у монстров и было скульптурой, которая испускала чувство нежного доброжелательного джентльмена.

"Это - скульптура, которую я сделал для Вас".

Звон!

- Вы изучили искусство Создания Скульптуры Элементалей Духа.

- Создание Скульптуры Элементалей: Скульптура, которая может теперь создать тела для нового Духа Элементаля.

Есть неисчислимые Духи, существующие на Версальском Континенте. Однако из них, только некоторые имеют материальные тела или имя.

Если Вы сделаете т ела для Духов, то тот Дух будет в состоянии блуждать по Версальскому Континенту с этим телом.

Если Вы сможете дать ему имя, Вы станете отцом Духа и будете в состоянии мобилизовать его во время сражений.

Если сумма манны, потребляемой Духом, небольшая, Вы можете вызвать Духа среднего уровня с начала.

Законченное тело духа должно быть удовлетворительным, чтобы вызвать дорогих Духов или Короля Духов.

Качество Духов, которых Вы можете вызвать в будущем, определено уровнем скульптурного мастерства и близости.

Если Вы приобретаете мастерства в навыке ваяния, Вы можете освоить навык `Создания Расы'.

Ограничение: Может использоваться только с Продвинутым уровнем Скульптуры.

Требование навыка: 200 очков характеристики Искусства (Постоянное Потребление)

Предосторожность: Духи учатся больше всего в первый день когда они рождаются. Индивидуальность Духа зависит от Скульптора, который создал их форму.

Если Духи Элементали противоположностей будут вызваны в одно и то же время, то они будут бороться друг с другом.

Если много Демонических Духов создано, позор может повыситься.

Если Дух с законченным телом потеряет своего Короля Духов, то все духи станут более слабыми, пока новый Король Духов не будет создан.

Если профессиональное мастерство достигнуто, гуманоидные монстры могут быть созданы, но Вся характеристика будет уменьшена на 20 пунктов.

- Вы создали нового духа.

160 очков Искусства потрачено.

- Ваше Продвинутое умение Ваяния повысилось до уровня 6. Скульптуры станут чрезвычайно тонкими и подробными.

- Ваше Ремесло увеличилось.

- Известность повысилась на 260

- Очарование повысилось на 60.

Техника секущего ножа, Оживление Скульптур, Скульптурная трансформация ... И теперь он приобрел новое тайное искусство ваяния.

Умение Создания Духа.

Это было секретное искусство Скульптора, которое предоставило существующему Духу в мировой вещественности и физической форме!

Вырезание Видом скульптуры из древесины, были рядом с ним, и грязь на земле поднялась и стала точно той же самой формы.

Глыба грязи почтительно разделила свои губы.

"Скульптор, так как Вы создали мое тело, пожалуйста выбирите мне имя".

Вид ответил после краткого обдумывания.

"Давай назовем тебя Грязевой Человек".

"Хорошо".

Независимо от того, как Вы смотрели на него, дух, казалось, был связан с Землей, таким образом, имя, которое пришло на ум, было Земляной человек. Однако, если бы он выбрал это, то тогда было бы слишком легко видеть через его намерения, таким образом, он использовал голову и выбрал Грязевой человек.

`Как ожидалось нет никого, кто может превзойти моё чувство дачи имени'.

Вид спросил.

"Тебе нравится твоё тело?"

"Я думаю, что будет неудобно перемещается, но оно мне симпатично".

Так как это мог быть новый тип скульптуры, только чтобы быть уверенным, Вид попытался идентифицировать его.

"Определение".

- Грязевой человек

Земной дух.

Рождённый из-за таланта Скульптора.

У него есть нежная и надежная индивидуальность. Однако, потому что у него есть плохо подобранное тело, он может показать только 35% своих способностей.

Способный продвинуться до Промежуточного духа.

Через умение вызов Духа дух может продемонстрировать их различные высшие способности.

Особенности: землетрясение, копание, за хоронение, находить иссушение, ускорять рост зерновых культур.

Поскольку это было первой попыткой, особенности Духа не могли быть приведены в чувство и были сделаны с соответствующим умением.

- Вы отвратительный скульптор! Как смеете Вы делать этого ублюдка передо мной! Я становлюсь сердитым. Я собираюсь сжечь все дотла.

Вид видел его неудачу, отраженную сердитым голосом, и поднял его нож для ваяния.

`Это - дух. Он не должно даже быть похожим на человека'.

Он сделал открытый огонь. Он сделал тело огня с удлиненными ногами и руками.

- Вы создали новый дух.

Было потрачено 160 очк ов художественной характеристики .

- Умение Идентификации Скульптуры увеличилось.

- Умение Ремесло улучшилось.

- Известность повысилась на 260

- Очарование повысилось на 60.

Скульптура Вида загорелась. Все, оставшееся дерево было мусором и скоро все было сожжено. На его месте была

идентичная, сверкающая форма.

"Мне нравится это тело. Я очень доволен им. Скульптор назовите мое имя!"

Дух огня наслаждался.

"Как насчет Огненный Булыжник".

"Чтобы сказать, это - Огненный Булыжник! Это - имя мне действительно нравится".

"Определение!"

- Огненный Булыжник.

Дух открытого огня.

Созданный Скульптором на новой границе умения ваяния которая расширяется.

Имеет нетерпеливую и сильную индивидуальность.

Хотя он испытывает недостаток в очаровании, потому что у него есть тело, которое удовлетворяет ему, он может благоприятно показать свои способности.

Он может использовать 62% своей силы.

Способный подняться до Продвинутого духа.

Через умение вызов Духа он может продемонстрировать их различные высшие способности.

Особенности: копье огня, огнестойкость, сжигание.

"Призыв Грязевого человека, призыв Огненного Булыжника!"

Поскольку глаза Вида искрились, его манна вытекала как ослабевающий поток. Земля задрожала и поднялась. Возник дикий, открытый огонь. И так, Грязевые люди и Огненные булыжники были вызваны в количестве нескольких сотен.

Средний Дух Елементаль, Продвинутый дух Элементаль. Это было властью, показанной Продвинутым умением Ваяния!

Хотя он не вызывал все общие Элементы Духов он был способен к этому, он не был разочарован пятью или шестью Духами Элементалями. Если число Духов Элементалей увеличится, будет трудно управлять ими.

"Ах, чтобы быть в состоянии появится в мире! Вы говорите, что эта мечта действительно правдива?"

"Посмотрите сюда. Это наши тела. У них есть вещество, и мы можем перемещать их, так как нам нравится".

Для Духов Элементалей, которые были созданы недавно, что само по себе было чудом. Когда они увидели их тела, они воскликнули в удивлении и катались ногами по земле.

Каждый раз, когда Грязевой Человек делал это, земля дрожала немного, и в случае Огненного Булыжника, огонь сверкал еще более сильно.

Хотя они были счастливо озабочены чудом создания, они скоро заметили Вида. Они инстинктивно знали хозяина, который создал их и держали глубокую близость с ним.

Обаяние и лидерство Вида были применены. И Рев Льва!

"Гм! Я - владелец, который сделал Вас всех. Так как я дал Вам жизнь, выполните свой долг передо мной".

У оригинального Грязевого Человека и Огненного Булыжника, которые были сделанными первыми, было специальное эго.

Они были представителями своих духов.

Однако другой обычный дух наклонился и сказал.

"Мы будем следовать за нашим хозяином и тянуть дальше власть земли".

"Мы снесем вниз все, что ставит Вас под угрозу".

Залог лояльности от выстроенных в линию духов!

Как будто он был лидером культа, Вид поднял обе его руки.

"Верьте в меня и следуйте за мной!"

"Да, Хозяин!"

"Верьте! Верьте в меня, и благословения прибудут на Вашем пути".

"Кто я!"

"Всевышний, Хозяин, который создал нас".

"Вы - скульптор, который работает до конца, героический скульптор, который превращает невозможное в возможное".

Как будто они были на соревновании, Грязевой Человек и Огненный Булыжник польстили ему. Возможно, потому что Вид создал их, они изучили плохие вещи сначала.

"Что относительно моего интеллекта?"

"Самый умный на всём континенте".

"Вы - гений".

"Когда мне был один год, я ковылял 100 метров за 0.1 секунды. В два года я использовал крылья, чтобы парить в воздухе".

"Охххххххххххх!"

Из-за мантии Вида Крылья Света распространились широко.

Блестяще. Такой блестящий блеск! Используемые в целях расположения, такой была жизнь лунной скульптуры, которой дали жизнь!

Видя абсолютную лояльность духов, сердце Вида было согрето.

"Мое лицо является самым красивым в мире. Нет никакого человека, который является более лучше выглядящим, чем я во всём мире! Когда девочки видят мое улыбающееся лицо, они не могут не упасть ко мне".

"..."

"..."

Грязевой Человек выглядел, как будто он укусил едкий грейпфрут.

"Е-ето немного ..."

Вид рефлексивно посмотрел на Огненного Булыжника. Он сжигал совершенно зелёную траву дотла беспечно.

"Мы позволяем ему иметь свой путь и слушали его, но он действительно не знает, когда остановиться".

"Да. Мы действительно должны поцеловать его в задницу и страдать, чтобы получить тело?"

"Я не думаю, что было бы плохо, чтобы просто существовать как дух ..."

Огненные булыжники спокойно бормотали между собой.

Вид громко откашлялся.

"ГМ! Это - прискорбный инцидент. Для Духа Элементаля которого я сделал с такой трудностью не быть удовлетворенным этим миром ..., я должен просто использовать свое умение Разрушения Скульптуры, чтобы просто сокрушить все и сделать так, как будто нечего не случилось?"

Грязевой Человек и Огненный Булыжник почувствовали угрозу для их жизней и быстро подняли их руки.

"Ура хозяину Виду!"

"Да здравствует Хозяин!"

Его счастье было недолгим, и в то время как их руки были подняты, тела Грязевого Человека и Огненного Булыжника, стиралась и начало, исчезать. Манна Вида была полностью израсходована, и он не мог поддерживать их больше.

"Пожалуйста, вызывайте нас в любое время, Хозяин!"

"Пожалуйста, не забывайте меня".

Поскольку Грязевой Человек и Огненный булыжник исчезли, звуки их восклицаний остались, звеня слабо в воздухе.

После того, как все Грязевые Люди и Огненные Булыжники были отозваны, Вид, кратко подумал и восстановили его манну.

Умение Создания скульптуры Духа.

Воспоминания об усилии, которое он инвестировал в обнаружение этой тайны ваяния, пронеслись в голове.

Прошлые разы, когда он был проклят за ваяние!

С его манной, полностью заполненной, Вид встал с его места снова.

"Призываю Грязевого Человека. Призываю Огненного Булыжника!"

Поскольку земля и огонь поднялись, Грязевой человек и Огненный Булыжник были вызваны снова!

Вид поднял его две руки прямо в воздух.

"Ура, хозяину Виду!"

"Ура!"

Исчерпывающая работа промывания мозгов весь день продолжалась.

Промывание мозгов, которое вынудило их питать только уважение к нему!

"Кто я!"

"Абсолютный бессмертный создатель, который сжалился над тем, что мы шутили и сделал наши тела".

"Каковы мои слова?"

"Они - абсолютные команды, которым мы должны повиноваться, даже если мы вымрем на этой земле".

"Не будет никакой большей чести, для этого пустякового тела, чем прекратить существование, выполняя Вашу команду".

На следующий день место, к которому были амбициозно мобилизованы Грязевые Люди, было рубиновой шахтой Вида.

"Копайте их тщательно. Чтобы не появилось даже единственной царапины на них!"

Если Творец Духов будет рассматривать их как своих друзей, то они будут уважать его ...

Обычно, можно было бы иметь приключения на Версальском Континенте будучи дружелюбным по отношению к милому и восхитительному духу.

Однако это было что-то, что не относилось к Виду.

Как однодневные работники, духи били призваны чтобы выкапывать рубины.

Разговор Тёмных Геймеров

Ли Хён соединился с чатом Темных Геймеров. Раскрытие информации , вопросы, продажи и оценка продвижение были главными темами чата.

В нормальных чатах были люди, которые только напрасно тратили время, но Темные Геймеры отличались. Информация о действиях Королевств, профессий, информации о заданиях и другая необходимая информация обменивалась в режиме реального времени.

Эти разговоры не были открыты для всех. Чат комнаты были доступны через форумы, к которым можно было получить доступ только, если бы их разряд разрешал это, поэтому только небольшой части Темных Геймеров были позволено делиться

информацией.

Это было основное умение, чтобы использовать чат для раскрытия тайн других геймеров.

- Хуни: Поспешите, поспешите, войти. Хён-ним.

- Хён: Мы встречаемся снова.

- Хуни: Да рад видеть Вас.

- Гадкий Я: Это - первый раз когда я встречаю вас , Хён-ним.

В чате было приблизительно 7 пользователей.

Кроме людей, которые скрывались ниже поверхности в действительности болтали только Хуни и Гадкий Я.

- Хуни: Хён-ним, Вы зашли сюда только поздно вечером. Что Вы делали в последнее время?

- Хён: я просто … я осваивал навыки своей профессии.

- Хуни: навыки Профессии очень важны. Обычно, Вы получаете доступ к чату и ничего не говорите, но Вы также проверяете рыночные цены предметов, правильно?

- Хён: да.

- Гадкий Я: Я также часто делаю это.

- Хуни: Все Темные Геймеры, вероятно, делают это. Это - потому что нет никакой работы, столь же занятой как наша.

Для Темных Геймеров было крайне важно регулярно проверять рыночные цены изделий, комиссии и охотничьи угодья. Ради зарабатывания денег не только усилия, но и информация сам по себе были крайне важны.

Только Темные Геймеры, которые пошли вне других игроков, могли просто наслаждаться своими встречами.

- Hunl : Я был Темным Геймером в течение 7 лет. Сколько времени у Вас есть два господина Темных Геймера ?

- Злой Я: я был им в течение трех лет. Ну, два года фактически.

- Hunl : Тогда я предполагаю, что я - Ваш старший, хотя это не означает много. Если это - 2 года , то Вы стали Темным Геймером начиная с выпуска Руаяль-Роуд?

- Злой Я: Верно. я начал в то же самое время, когда Королевская Дорога была выпущена. Так как я прогрессировал быстрее, чем другие, я смог собрать некоторые деньги с начала.

- Хуни: Я завидую Вам. Что относительно Вас, Хён-ним?

- Хён: я был Темным Геймером всерьез в течение одного года.

- Хуни: это невероятно!

- Гадкий Я: это верно? Если Вы можете войти в чат такого разряда, Вы вероятно, не на обычном уровне ... И дело не только в уровне, но и в качестве расделённой информации, и Ваши ответы важны в определении Вашего разряда.

- Хуни: Один год действительно удивительно. Вы можете сказать мне свою тайну?

- Хён: Я просто упорно работал. И я начал делать деньги как Темный Геймер перед тем; как я зарегистрировался год назад.

- Гадкий Я: Как я и думал вот как. Трудно быть Темным Геймером в Королевской Дороге.

- Маленький Дракон: Приятно познакомиться. я вижу, что у Вас был интересный разговор, в то время как я скрывался. Я был Темным Геймером в течение 6 лет.

Пользователи, которые скрывались, присоединились к разговору, и чат скоро стал беспокойным.

Когда они обменялись приветствиями, и разговоры начались, старый текст поднялся быстро. Несмотря на это, безумство даже не прошло и 10 минут чтобы всё успокоилось.

Пользователи ушли искать информацию, в которой они нуждались или делали перерыв, сохраняя чат открытым.

Ли Хён также пошел, чтобы кратко смотреть на различную информацию и возвратился, чтобы найти Хуни и Гадкого Я разговаривающими.

- Хуни: Хён-ним. Ты там?

- Хён: да.

- Хуни: Фактически, на сей раз есть задание, которое я хочу завершить .... Я хотел бы проконсультироваться с вами двумя.

- Гадкий Я: Что это за задание?

- Хуни: В первую очередь, пожалуйста, поймите меня, когда я говорю, что не раскрою детали о содержании задания.

- Гадкий Я: Конечно.

- Хён: Я понимаю.

- Хуни: Спасибо за понимание. Честно говоря, я делал задание которое - немного специальное.

- Гадкий Я: действительно ли это - опасное задание?

- Хуни: Можно и так сказать. У него также высокая степень сложности ... задание в котором невозможно будет возродится снова.

- Гадкий Я: Я не понимаю то, что Вы сказали о невозможности повторного возрождения. Что это значит?

- Хён: персонаж полностью умрёт в Королевской Дороге правильно?

- Хуни: да. Верно.

Полная смерть персонажа.

Это было чем-то, что не могло произойти, если бы Вы не изучили запретное волшебство, или если отдали Вашу душу по некоторым причинам или другое. Это было стандартно для Темных Геймеров, чтобы отказаться от этих видов заданий. Проклятия, которые было трудно вылечить, могли так или иначе быть решены через некоторое время, но если бы Ваш персонаж исчез, то Вы должны были бы начать снова с самого начала.

После того, как его профессия была изменена на Легендарного Лунного Скульптора, он первоначально был очень неудовлетворен, но причина почему он отказался качать другую профессию, состояла в том что было трудно начать снова.

- Хён: Как Вы нашли то задание?

- Хуни: Я был с гильдией, которой я управляю, это было задание, которое мы получили как гильдия.

- Гадкий Я: Если Вы управляете гильдией, у Вас должен быть вполне исключительный характер; это довольно печально.

- Хуни: Да. Теперь я чувствую себя немного опечаленным. Интересно, начал ли я что-то слишком чрезмерное из-за своих друзей и членов гильдии, но вознаграждения, которые могут быть получены через задание, значительны.

- Гадкий Я: Как Темному Геймер у , действительно ли это стоит начинать сначала?

- Хуни: я должен буду видеть, как задание прогрессирует, но прямо сейчас я думаю, что ему стоит бросить вызов. Даже если мы не в состоянии окончить задание, мы приняли его, потому что мы можем надеяться на такое огромное вознаграждение.

- Гадкий Я: Если бы это был я, то я волновался бы сначала. Несмотря на это, прокачать другого персонажа будет жестко.

- Хуни: За мои 7 лет того, чтобы быть Темным Геймером я думаю, что это - самая большая возможность и проблема также. С тех пор как я начал есть немного денег, которые я заработал, даже если я умру, то я, вероятно, буду в состоянии начать.

Если Вы читали между строк, Вы могли бы чувствовать, что Темный Геймер Хуни пытался вынудить себя быть уверенным в его ситуации.

Для Темного Геймера, потеря его персонажа совпадала со становлением безработным!

Чтобы быть неспособным ожидать страхование занятости и пенсию безработного, если бы Вы рассмотрели такое бедствие, Вы только стали бы беспокоится. Если бы Ли Хён был в такой же ситуации, где его персонаж Вид мог бы быть навсегда удален, то его беспокойство было бы слишком большим, чтобы выразить в словах.

`Я еще не заработал достаточно денег!'

Возможно, потому что вся работа, которую он сделал, будет мусором, таким образом, он не думал, что будет в состоянии принять задание как это.

У него не было бы выбора, кроме как пострадать от чрезвычайно серьезного предчувствия. В реальной жизни

больничным счетам Бабушки и их расходам на проживание угрожала бы эта приближающаяся угроза. Хотя Хуни, возможно, накопил немного запасных денег, которые однако не уверяют его, поскольку это было чем-то, что могло разрушить жизнь Темного Геймера.

Если бы Вы умерли, охотясь, то Ваш уровень и профессиональное мастерство понизились бы, и если бы такой инцидент должен был произойти снова и снова, это был бы неизмеримо сокрушительный удар Темному Геймеру.

- Гадкий Я: Я надеюсь, что Вы получаете много предметов. Предметы - то, что осталось.

- Хуни: Конечно. Все товары, которые мы получили на задании, собраны отдельно и продаются. Однако, когда я воображаю персонажа что я прокачал и приложенные к этому усилия , полностью исчезну т ... Это не то что произойдет прямо сейчас, но моё сердце начинает болеть когда я думаю об этом.

- Хён: Вы не должны много волноваться.

- Хуни: нет ничего, что я могу сделать только двигаться вперёд.

- Хён: Так как у Вас есть опыт, Вы будете в состоянии вырасти снова, и задание ...

Рука Ли Хёна, которая тараторила по клавиатуре, внезапно остановилась.

Хотя это было просто предположение, даже если тот вид задания должен был быть успешным из-за смешного шанса для персонажа, который будет удален, не было никого, кто будет готов принять такое задание.

Но Темный Геймер Хуни даже рассматривал смерть.

`Кажется, что он получил действительно трудное задание'.

Он предположил, что будет намного более трудно преуспеть в этом задании, чем найти иголку в стоге сена.

- Хён: Я молюсь о Вашем успехе. Эти слова - все, что я могу предложить.

- Хуни: Спасибо. я приложу все усилия. Мне было нужно некоторое заверение.

- Гадкий Я: это действительно согревает сердце видя, что вы двое говорите.

- Хуни: Гадкий Я-ним, Хён-ним. Мы будем друзьями? Хотя я не знаю, какого возраста Вы или где Вы живете, я не думаю, что это будет плохо, чтобы стать друзьями Тёмними Геймерами в чат комнате.

- Хён: я хотел бы это го то же.

- Хуни: Я представлюсь сначала. Мне двадцать восемь лет.

- Хён: мне двадцать три года.

- Хуни: Хён выходит вы мой младший брат.

- Хён: Да, старший брат. Пожалуйста, говорите неофициально. &nnbsp; Ли Хён также пошел, чтобы кратко смотреть на различную информацию и возвратился, чтобы найти Хуни и Гадкого Я разговаривающими. bsp; *- Хуни: Вы возражаете? Тогда Гадкий Я-ним, сколько вам лет?*

- Гадкий Я: Старшие братья! Мне 15 лет. Я являюсь самым молодым. Мои два старших брата, пожалуйста, заботьтесь о своем милом брате.

- Хуни: ...

- Хён: ...

- Хуни: эй я.

- Гадкий я: да!

- Хуни: уже 11. Вы должны ложится спать.

- Гадкий Я: Ах! Уже столько времени. Моя мама скоро придёт домой ... я прикинусь что симулирую учебу и пойду спать. До свидания.

- Хён: ...

- Хуни: ...

***

Университетская жизнь Ли Хёна шла деловито. Даже если он только прошел тесты, назначение задания прибывали.

Тесты и испытания относительно Королевской Дороги.

Из-за них Чо Сан Джун и Парк Санг Джо dnbsp;олжны были собрать информацию о подземельях, и приготовления были быстро начали движение.

"Хён, просто приезжайте, когда Вы можете, и все, что Вы должны сделать, показать нам Ваши скульптуры".

Чо Сан Джун сказал великодушно.

В любом случае, потому что это было командное задание, Ли Хён должен был участвовать также, но не много ожидалось от Скульптора. Хён показал бы им свои скульптуры, и Чо Сан Джун и его члены команды действовали так как будто они были глубоко тронуты, он вычислил, что преподаватель даст им за это балы.

`Если команда, которая включает Скульптора, в состоянии исследовать трудное подземелье, это может быть расценено как огромный успех'.

Чо Сан Джун был полон решимости использовать исследование подземелья в качестве способа выделиться. Его брат, который был высокопоставленным игроком в гильдии Черный Лев, предоставил ему снаряжение и помогал поднимать

его уровень.

Но тот, кто волновал его больше всего, был Парк Сун Джо который был Вором!

`Воры не так полезны в подземельях, как можно было бы подумать. Хотя это не плохо иметь 1 Вора, чтобы выручить меня. Правильно, я должен быть доволен этим'.

Даже если Вор должен был выручить их все что он мог бы сделать, было демонтаж ловушек и открытие двери, так или иначе.

Ради исследования подземелья команда провела встречи за ланчем без Ли Хёна.

Съедая сэндвич в школьном кафетерии, Мин Сора задала вопрос.

"Но парни, кто другие 2 человека которые собираются быть в нашей команде? Все взволновались, и это становится беспокойным, но мы должны решить и подготовиться заранее".

В настоящее время было 5 человек в их команде С!

Пришло время принять еще 2 требуемых человека.

Чо Сан Джун также чрезвычайно интересовался новыми членами команды.

Для него, чтобы выделиться больше всего, другой член команды не должен быть слишком выдающимся. Однако он хотел добавить члена команды, который мог быть, по крайней мере полезным.

`Было бы хорошо иметь Клирика или Шамана ... Кто все еще не выбрал команду? Мы должны увести человека из другой команды?'

Это произошло, поскольку он заставил работать его ум . Джу Юн Хи и Хон Сун Е, которые были в его КО (Командное Обучение) команде, приближались к нему.

"Эй, мы не выбрали нашу группу еще мы можем сделать это вместе?"

Чо Сан Джун обрадовался и спросил.

"Каковы Ваш класс и уровень?"

"Элементный Маг. Уровень 266. Настоящее положение нахожусь в Королевстве Дейл".

"Я - Рейджер. Уровень 285. Я в замке Некан. Я охочусь с Юн Хи".

Маг связанный с элементами и Рейджер.

Это было далеко от Клерикала, или Шаман которых Чо Сан Джун хотел.

"Давайте сделаем это вместе!"

Несмотря на это, Чо Сан Джун держал улыбку на лице.

Женщинам всегда были рады. Особенно Джу Юн Хи и Хон

Сун Е, симпатичные лица и тела которых поймали глаза многих парней в их факультете.

`Юн Хи действительно очень симпатичная'.

У Чо Сан Джуна не было причин отказаться от идеальной Юн-хи.

Джу Юн Хи сияла так ярко, ее ямочки на лице появились.

"Действительно? Я благодарна, Чо Сан Джуну"

"Да".

С жалким взглядом Ли Ю Джунг говорил с Чо Сан Джуном после наблюдения за ним.

"Если Вы находитесь в Королевстве Дейл ... Мы находимся также в Королевстве Дейл прямо сейчас. Замок Некан на расстоянии одного дня пути".

"Ю Джунг каков Ваш уровень?"

"Фехтовальщик, 237. Сора, здесь, является Чародеем. Она 144 уровня".

"Вот оно как?"

Джу Юн Хи и Хон Сун Е - недовольные выражения, были очевидны.

Это было, потому что уровень Фехтовальщика был слишком низким, и Чародеи не были очень полезны в подземельях.

Возможно, потому что она ощутила их дискомфорт, Мин Сора спросила.

"Это должно действительно нормально быть в той же самой группе что и мы?"

"Да. Всё будет хорошо. Но Вы знаете ..."

Хон Сун Е спросила краснея немного.

"Почему Ли Хён оппа не здесь? Разве Ли Хён оппа не в Вашей группе?"

"Оппа не участвует во встречах".

"Почему?"

"Он сказал, что он занят. И `потому-то он - скульптор, он не понадобится нам для исследований".

"...".

"Вы двое. Вы действительно решили присоединиться к нашей группе, правильно?"

"Вы, Вы правы".

Так или иначе они вошли в ситуацию, где они не могли отказаться и закончили тем, что присоединились. Однако, как только они изучили уровни и профессии других игроков, все могли чувствовать их нежелание.

`Это - худший ...'

`Для меня, чтобы быть в группе как эта ...'

`Я испорчу всё'.

`Я возьму обратно его позже'.

***

В ланч Ли Хён пошел на лужайку, чтобы съесть его упакованный ланч.

`Она здесь сегодня также'.

Красная коробка для завтрака от девочки.

С тех пор приблизительно десять дней назад, была красная коробка для завтрака в месте, где Ли Хён регулярно ел. Конечно, он не касался коробки для завтрака.

`Это - чей-либо ланч'.

Он думал, что владелец мог бы придти, ища его, таким образом, он не открывал коробку для завтрака.

На следующий день коробка для завтрака была помещена в то же самое положение. Однако на сей раз была желтая коробка для завтрака и была обернута в белый носовой платок. Было даже примечание, оставленное на вершине.

- Пожалуйста, съешьте меня.

Сложный и красивый почерк.

Ли Хён пробормотал, смотря на коробку для завтрака.

`Я не знаю, для кого это, но я завидую иму'.

Коробку для завтрака можно назвать цветком любви!

`Традиционно, нет ничего лучше, чтобы поесть, чем это. Насколько счастлив должен быть тот парень, иметь такую подругу. Он даже получает бесплатную еду'.

Ли Хён смеялся одиноко и съел ланч, который он принес сам.

Он думал наверняка, что другой парень кроме него придет и съест ту коробку для завтрака.

Он, кто никогда не встречался прежде, никогда не будет полагать, что коробка для завтрака была для него.

На следующий день.

- Ли Хён, пожалуйста, съешьте этот упакованный ланч.

Сообщение, которое было немного более длинным и более подробным, было написано красиво.

Возможно, потому что отправитель был напряжен, текст был твердо отпечатан на бумаге, но Ли Хён не замечал это.

"Это был мой ланч!"

Он стал на колени, чтобы открыть коробку для завтрака.

В ней было упаковано до краёв ролы суши!

"Корейские ролы суши, всех мастей".

Ли Хён жаловался.

Еда, которую он всегда упаковывал для университета, была ролами суши. Он принес их, потому что они были простыми и не отнимали много времени на приготовление, но это не означало, что он не хотел есть что-то другое.

"Ну, даже ролы суши хороши, пока они имеют приятный вкус".

Ли Хён попробовал 1 из рулонов суши.

Гармония вызывающих воспоминания ароматов, разрывалась в его рту.

Вкус, который не мог быть описан словами!

Редька, искусственный краб и шпинат, который она использовала, уже были в другом измерении от регулярных ингредиентов.

Слабый блеск со стороны ролов был от икры осетра и пухлого мяса ноги омара!

Ли Хён был хорошо осведомлен в кулинарии, но он никогда не видел эти ингредиенты.

"Яйца сайды свежи. И каков в мире этот искусственный краб, который имеет такой приятный вкус?"

Они были лучшими роскошными ролами суши!

После того, как Ли Хён съел восхитительные рулоны суши, он оставил примечание в пустой коробке для завтрака.

- В этот раз как всегда ...

Он оставил примечание, питая слабую надежду.

На следующий день, когда он пошел на лужайку, была другая коробка для завтрака.

- Спасибо что наслаждаешься ими. Пожалуйста, съешь немного сегодня также.

Ли Хён открыл крышку коробки для завтрака.

Там были корейские ролы суши также, но сегодняшние были с акульим плавником, угрем и лососем. Был даже салат из свежих фруктов на десерт.

"Это восхитительно".

С того дня Ли Хюн ходил в университет, не складывая ланч. Даже если он не готовил ланч, всегда была еда, ждущая его.

Пока Ли Хён ел, Союн смотрела издалека.

Каждый раз, когда он ел счастливо, она чувствовала себя сытой, даже если она не поела.

`Друзья ...'

Ее драгоценный друг, единственный во всём мире.

Союн была благодарна за то что он просто ел еду.

Из-за отсутствия у неё навыков готовки, ее первая партия корейских ролов суши бушевала в стороне, и их чувства вышли наружу. Чтобы упаковать восхитительные ролы суши, она училась у пятизвездочных поваров отелей.

Поскольку Союн видела что Ли Хён поел радостно, она покраснела. Это был вид застенчивой богини.

***

Чтобы восстановить характеристику искусства которая была использована, Вид начал работать в Курысо.

`Самый быстрый способ получить характеристику искусства делая разные изделия'.

Успешная скульптура могла заработать для него много характеристики искусства.

Хотя это был простой метод в теории, вероятность успеха была низкой.

С тех пор был предел техник которые Вид мог выразить воображением, непрерывно делать успешные скульптуры было трудно.

Сравнительно, ювелирные изделия подняли художественную статистику на 1 или 2 пункта, таким образом, это было хорошо для пополнения. Хотя потребовалось 10 работ, чтобы поднять характеристику на один пункт, у него была прекрасная способность для того, чтобы сделать эти виды угнетающих работ.

"Закон гриндинга не врёт. Нет ничего, чему я более благодарен, чем гриндингу".

Кроме того, видео Аквапарка Кенделлева для Детей загружались на форумах Королевской Дороги. Пользователи гномы соревновались по выкладке видео так быстро, как они могли.

До тех пор Курысо существовал так тайно, что даже среди гномов, было только несколько человек, которые знали о нем. Однако после того, как изображения гномов, наслаждающихся аквапарком, были изданы, завеса тайны была снята.

Поскольку число заинтересованных людей выросло, путь в Курисо издали и покончили с этим.

"Мы здесь!"

"НИЧЕГО СЕБЕ! Это - королевство гномов".

Больше Людей и Эльфов приехали и нашли его, и число игроков в Курысо возросло пятикратно.

Скульптуры гномы вновь прибывали!

Скульптуры которые они приобрели над землей через одно задание или другое нашли их путь к Виду.

"Артхэнд ним , я слышал, что Вы можете оценить

скульптуры".

"Да. Хотя я не делаю этого для любого объекта ... Но так как у меня есть немного времени, я оценю его для Вас".

Спасибо!"

Даже в Курысо, где лучшие мастера собрались, Артхэнд был самым выдающимся Скульптором.

Сражение в Пещере Шаспина и победа против Десхэнда!

Были Солдаты и Воины гномы, которые говорили в тавернах о скульптурных заданиях, которые произошли в Курысо и легенда о Артхэнде достигала ушей вновь прибывших через их сплетни.

Вид, кто выдавал себя за Артхэнда, собирал скульптуры.

"Определение".

- Кающаяся птица

Глиняный голубь, размышляющий на одной ноге.

Сделанный неназванным, неясным скульптором.

Хотя это - скульптура, сделанная с замечательным полировальным умением, и является превосходным описанием, предназначение для этой скульптуры, не может быть различено.

Художественная ценность: 30

- Вы оценили эту работу, и Ваша характеристика Искусства повысилась на 1.

Получать характеристику Искусства посредством идентификации!

Были ли они рисунками, известными мечами или даже легендарными костюмерами брони, они заработали для него немного статистики Искусства.

`Статистика Искусства, кажется, отличается от другой статистики'.

Каждый раз, когда он оживлял скульптуры или использовал умение, статистика Искусства потреблялась. Однако, когда он поднимал её снова, была сила восстановления, которая дало ему чувство, что статистику искусства было немного легче поднять, чем другие.

Хотя тратя время, чтобы возвратить статистику Искусства, определяя одни только скульптуры, его статистика Искусства повышалась вдвое быстрее после того, как он стал Вечным Скульптором.

[T/N: Вид говорит о титуле, который он использует.]

Даже только при шитье с хорошим материалом, его статистика Искусства повысилась бы. Когда он сделал что-либо из Кузнечного дела, статистика Искусства также увеличивалась.

`Однако, это не метод, который я могу часто использовать'.

Как обозначено ее именем, восстанавливая силу действительно возвратил статистику быстро!

Если бы он только потреблял статистику Искусства и не восстанавливал ее, то он не был бы в состоянии достигнуть более высокого уровня.

Чтобы восстановить его статистику Искусства, Вид встретился с большим количеством гномов в Курысо.

"Артхэнд, хотели бы Вы пива? Я покупаю".

"Вы, возможно, присоединились к гильдии?"

Были гильдии, которые приблизились к нему, чтобы принять на работу скульптора.

Вид отказывал им каждый раз.

Однажды, Герман, который наблюдал сцену, сказал учтивым тоном.

"Было бы хорошо, если бы Вы присоединились к нашей гильдии. Производственный класс, а! Хотя Вы не находитесь в производственной профессии. Так или иначе, для людей как мы, у кого есть профессии обработки, это удобно, чтобы быть в гильдии".

"Я знаю это также".

"Тогда есть ли особая причина, почему Вы не находитесь в гильдии?"

Он был пойман с поличным по факту, что он был Темным Геймером. Даже когда он играл в Землю Магии, он всегда действовал один, настолько вступления в гильдию было бременем для него.

Глаза Германа мерцали, когда он смеялся.

"У Вас, кажется, есть обстоятельства, о которых Вы не можете говорить. Но просто потому что Вы находитесь в гильдии, не означает, что все собираются знать Вашу историю жизни".

"..."

"Вы не должны говорить ничего, что Вы не хотите, чтобы другие знали, просто действуйте удобно. И если Вам не нравится гильдия, Вы можете просто оставить ее?"

"Это может быть так, но ..."

"Когда Вы - станете моего возраст, самое большое сожаление не иметь возможности попробовать многих вещей в вашем возрасте. Разве Вы не можете сожалеть о них после того, как Вы попробовали? Это не хорошо, волноваться слишком много, когда Вы молоды".

Вид решил.

`Если есть гильдия, в которой я могу чувствовать себя хорошо, тогда я предполагаю, что это не было бы плохо, чтобы попытаться присоединиться'.

Во многих отношениях он мог бы стать решающим голосом, но он не нашел причины избежать концепта гильдии.

Даже Учителя Мечей сделали гильдию и действовали в пределах неё, хотя они становились столь известными в Королевстве Розенхейма, что они могли бы сделать так.

`Хотя я не должен я присоединюсь к гильдии Преподавателя'.

Он был в близких отношениях с Учителями Мечей, и он также видел их каждый день. Они были также зарегистрированы как его друзья, таким образом, он часто говорил с ними. Не было никакой потребности присоединиться к гильдии, сделанной Мечами.

Как будто ощущая нерешительность Вида, Герман говорил.

"Вы не слышали о гильдии Диких Путешественников, случайно?"

"Я не услышал о них".

"Это - гильдия, в которой я нахожусь. Довольно часто мы охотимся без разговоров, и есть также те, кто только идет на приключения .... Это - гильдия, сделанная из своенравных людей".

"Сколько людей в ней?"

"Приблизительно двадцать пять? Показатель экономической активности находится на высокой стороне. Что касается возраста .... Есть старики как я, а есть много 20-х, 30-х и 40-х. Мы не присоединены ни с каким Королевством, и нет никаких обрядов инициирования, таким образом, будет легко присоединиться. Почему бы вам не присоединится к нашей гильдии?"

"А если это станет неудобным для меня?"

"Тогда Вы можете просто уйти".

Вид чувствовал, что предложение Германа было приемлемо.

`Они не обеспокоят меня об этом и том что я был Скульптором'.

Большинство гильдий, которые попытались принять на работу Вида, приходило к нему зная что он был скульптором.

Скульптор для их гильдии.

Это было их мотивацией для приглашения его в гильдию. Казалось, что ничто из этого не произойдет в гильдии Германа.

"Хорошо. Как мне присоединится?"

"Я могу пригласить Вас. Это - привилегия, данная всем участникам, кто был частью гильдии больше года".

Звень!

- Герман пригласил Вас в гильдию Диких Путешестве н ников.
Информация о гильдии Диких Путешествен н иков
Участников: 25
Лидер гильдии: нет

Поведение: Хорошее

Враждебные гильдии: Нет

Враждебное королевство: Нет

Только после того, как определенное количество времени начиная со становления участником пройдёт Вы сможете видеть подробную информацию о гильдии.

Вы хотите принять это приглашение?

Гильдии, которые находятся в состоянии войны или являются враждебными с другими гильдиями, заставляют игроков отказывается присоединиться, но если гильдия нейтральна то нечего терять.

"Я присоединюсь".

Звень!

- Вы присоединились к гильдии Диких Путешествен н иков.

Именно тогда новая гильдия появилась в окне сообщения Вида.

- Сабрина: Добро пожаловать в гильдию, новый участник!

- Пин: Добро пожаловать.

- Эдвин: это - удовольствие встретить Вас.

Гильдия, которая приветствовала ее нового участника!

Смотря на список пользователей гильдии, было 24 человека из 26 включая Вида.

Хотя Вы могли сказать, что активность была на чрезвычайно низком уровне, так как было только 3 человека, которые приветствовали его.

- Вид: Привет, я - Вид. Всем членам гильдии, рад встретить Вас.

- Герман: кажется, что другие люди заняты, охотясь или выполняя задания. В нашей гильдии есть много людей, которые полностью выключают их сообщения гильдии. Таким образом, если будет что-то, в чем Вы нуждаетесь, то Вы должны будете зарегистрировать их лично как друзей и говорить с ними таким образом.

- Вид: Я понимаю.

- Пин: Но дедушка Германа, разве Вы не говорили, что Артхэнд ним присоединялся также?

- Герман: Что Вы говорите? Тем, кто присоединился сейчас,

является Артхэнд.

- Пин: Ни в коем случае. тем, кто присоединился, является Вид. Пожалуйста, проверьте его, дедушка.

- Герман: нет никакого способа, которым я неправ. Я пригласил Артхэнда, когда я лично поднимал руку к нему ..... Ха, как это произошло? Как Пин и сказала, тот, кто присоединился, является Вид.

Как только Вид присоединился, он немедленно скрыл свой уровень и профессию.

Он не хотел быть слишком дружелюбным по отношению к этой гильдии все же. Он отказывался раскрыть себя гильдии, участников которых он не знал.

Однако его имя было замечено, как.

- Вид: Я Артхэнд.

- Герман: Вы действительно Артхэнд скульптор гном?

- Вид: Да. Но я не гном.

- Герман: Вы не гном?

- Вид: из-за обстоятельств, на данный момент я претворяюсь гномом.

- Пин: Артхэнд, я хорошо видела Вас, но что ты имеешь в виду говоря что вы не гном? Вы - совершенно короткий гном ... Ах! Я действительно сожалею о том, что сказала что гномы короткие. Так или иначе разве Вы не той ж е самой расы как дедушка Герман ?

- Вид: нет.

- Пин: Тогда, какова Ваша оригинальная раса?

- Вид: человек.

Герман, который безучастно стоял рядом с Видом, внезапно понял что-то.

Невероятные скульптуры что Вид сделал и вид того как он делал задание Скульптора, и время, когда он сделал Крылья Света.

Была мысль пришедшая на ум Германа.

- Герман: Человек, а также скульптор Вид.... Не может быть, лорд Моры?

- Вид: это - я.

Дикие Путешественники

Как только стало известно, что Вид был лордом Моры, окно

чата гильдии стало очень активным в течение краткого периода.

Было даже 2~3 человека, которые скрывались, вышли, чтобы поприветствовать его. Пин и Герман были потрясены, говоря, что они действительно не знали.

"В конце концов, вероятно, нет многих людей с Вашим уровнем ваяния".

Герман сказал это с улыбкой.

Оглядываясь назад, было странно, что выдающийся скульптор гном внезапно появился. Мир мастеров гномов был маленьким, таким образом, будет известно, приехали ли какие-либо квалифицированные гномы.

В том отношении Герман был также невероятно знаменитой фигурой. Он был Кузнецом, подобные, которому могли быть посчитаны всего десятью пальцами, в не только в Курысо, но и во всем Версальском Континенте!

Хотя он не произвел много товаров, это - потому что он влил свою душу в создание всего одного меча, его имя было все еще широко распространено. Он был так известен, что он не бледнел по сравнению с Видом.

"Вы изменили лицо и появились благодоря гномьей святыне?"

"В результате я примерно подобный".

Было возможно получить временное благословение от святыни и принять внешность гнома.

Однако тот особый метод стоит большого количества денег, и он должен был бы сделать специальное пожертвование в пользу Священников. Вдобавок ко всему, это был специальный тип благословения, которое не могло быть получено, если бы вклад игрока в святыню был слишком низким.

"Так или иначе, как забавно".

Со смехом Герман обошел по вопросу.

Люди в гильдии Диких Путешественников не исследовали и подталкивали детали. Вместо того, чтобы задавать вопрос для их любопытства, они решили просто закрыть секрет.

Хотя гильдия была, главным образом, занята личной болтовней, на сей раз это была очередь Вида быть удивлённым.

- Сабрина: Эдвин.

- Эдвин: да, госпожа.

- Сабрина: Вы когда-либо охотились на Клода в одиночку?

- Эдвин: Много раз. Их сок может использоваться, чтобы произвести заживающее вещество.

Клод - монстр где-то уровня 380.

Лекарство, сделанное из сока Клода, могло помочь, каждому

выздороветь от тяжелой травмы, если они применили его и отдыхали. В то время как оно бледнеет по сравнению с целебным волшебством Священника, оно все еще продавалось мелкими количествами по высоким ценам каждый день.

В случае, если Священник умер или получил действительно большое повреждение во время сражения, это была хорошая идея запастись резервным лекарством на всякий случай.

- Сабрина: Вы думаете, что я могу убить одного?

- Эдвин: Да, это довольно легко. У него низкое здоровье, таким образом, Вы можете победить его сразу же. Где Вы охотитесь прямо сейчас?

- Сабрина: пещера Эха.

- Эдвин: идти туда, где Клод, появляется, единственная неприятная часть, охотится на них не трудно, Вы просто должны пойти прямо вперёд.

- Сабрина: Спасибо.

Хотя это было очевидно только, смотря на Германа, уровень членов этой гильдии не был нормален. Не было никаких тривиальных вопросов, которые обычно задают новички.

Даже после того, как правда о Виде, являющемся лордом Моры, была показана, был просто краткий разговор от удивления, которое скоро постепенно исчезло.

`Это не походит на среднюю гильдию'.

* * *

Ли Хён получил доступ к информационному форуму союза гильдий Тёмных Геймеров. Затем после момента колебания он вошел в раздел Диких Путешественников.

"Всегда более безопасно быть на безопасной стороне. Мне нужно быть хорошо информированным об этом".

Он был Темным Геймером, и он не мог просто расслабиться и весело проводить время. Это было то, почему он искал информацию о Диких Путешественниках.

- Гильдия Диких Путешественников

Гильдия основана в Королевстве Армена во время начальных стадий Королевской Дороги. Известно, что они не основывали базу ни в каком Королевстве после учреждения. Поскольку это - гильдия, состоящая только из нескольких человек, личность ее участников и ее точные цифры не были подтверждены.

Эта гильдия не участвовала ни в каких войнах и не показала особенно известных действий.

Посредством случайных охот гильдии они были замечены

побеждающие очень сильных монстров боссов; это - влиятельная гильдия, которая не может быть игнорирована.

Справочные детали: Хотя они классифицированы как имеющие дружественное расположение, стандарт членов гильдии очень высок.

- Надежность: Высшего качества.

- Финансовая сила: Оценена выше среднего. Их фиксированный доход не был подтвержден.

Смотря что не было никакой подробной информацией, зарегистрированной даже в Союзе Темных Геймеров, это не была гильдия, у которой было много действий.

"Несмотря на это, это - облегчение, что нет никаких плохих разговоров об ней".

Ли Хён также вошел в форум запросов Темных Геймеров. Запросы на охоту и сопровождения, а также запросы о сражениях в активных войнах гильдий переполнились на форуме.

Хотя принимая на работу такого Темного Геймера как наемник будет чрезвычайно дорогостояще, было значительное разнообразие рекламных объявлений.

Обычно, он только приходил, чтобы понять ситуацию на Версальском континенте или искать информацию о задании, но сегодняшний день был особенным.

Он пришел, чтобы обратиться с просьбой!

`Действительно ли я должен зайти настолько далеко ради этого ...'

Кратко находясь в противоречии, он начал писать.

- Название: Подача задания о Расследовании Осо бого Человека - задание для наё мников ранг: B

- Профессии: убийцы, шпионы, воры.

Требуется информация относительно Мандола и его жены в городе Селчиум в королевстве Риттен. Займёт больше чем три дня, чтобы наблюдать появление и природу цели, а также информацию о требуемом месте жительства.

- Оплата - 5,000 золота.

Так как я - тоже Темный Геймер, я прошу это с 20%-й скидкой.

Продовольственные расходы не включены!

Для наемника ранга B с профессией, которая могла использовать навыки скрытности, официальный сбор за запрос был 5,000 золота. В последний момент он не забыл просить скидку.

"Так как это не опасный запрос, кто-то, вероятно, возьмет его, если он может".

Он поднял разряд наёмника и обратился с просьбой, невозможную прочитать, если Вы не были Темным Геймером с применимой профессией.

Хотя это было чем-то, что будет стоить иму по крайней мере 4,000 золотых, он хотел приложить все усилия, чтобы ваять дочь Мандола и его жены.

Хотя деньги и чрезвычайно важны, они могут быть накоплены снова. Таким образом, если бы он не действовал благородно в этом вопросе, то он не был бы в состоянии сделать что-либо искренне.

"Я пошел бы в угол с бесплатными образцами, чтобы заполнить свой живот, чем обедать и мчаться в чьем-либо ресторане".

Лев не conbsp;изволил съесть траву, независимо от того насколько он голодный -- Ли Хён имел ту же самую логику!

* * *

Церковь Воскрешения, которая захватила королевство Изору.

Они настраивают крупномасштабное строительство в Королевстве и начали строить храмы для церкви Воскресения.

Сила Воскрешения и сила Деймонда и его священников выросли соответственно с каждым храмом. Демонические Духи стали более живучими и энергичными. И вскоре после того, как армия Воскрешения стала более влиятельной.

С того времени на каждой церкви на Версальском Континенте появилась одна и тоже задание.

- Существа которые покрыли земли Северного Региона в крови появились. Остановите их на ихнем пути.

Чтобы закончить это задание на него одновременно были брошены, Паладины и Священники объединенные в недавно родившиеся Экспедиционные Войска Изору!

"Я спасу своих собратьев из королевства Изору. Это - моя обязанность сделать так".

"Это - честь для Рыцаря вести такой бой".

Силы и гильдии, которые доминировали над каждым замком присоединились со скрытыми мотивами. Они сформировали свои армии чтобы машинизировать захват заброшенного, беззащитного королевства Изору, как только церковь Воскрешения будет уничтожена.

Число войск, готовых участвовать в освобождении королевства Изору, было приблизительно 90,000!

Они вторглись в королевство Изору с приподнятым настроением, но крупная крепость, которая не существовала в

прошлом, заблокировала их путь.

Это была крепость, которую Деймонд вынудил жителей королевства Изору сделать!

Достигая 30 метров в высоте, были Стрельцы, устроенные на стенах форта. Крепость была благословлена по своей природе, поскольку она была заблокирована проникающим ущельем в центре гористого ландшафта.

"Давайте обойдем форт".

"Нет. Если бы мы будем обходить его и бродить вокруг, это займёт слишком много времени".

"Нет никакой причины избегать его, так как мы имеем много войск".

Хотя игроки которые участвовали как наемники, хотели избежать его, у дворян и лордов были различные мысли.

`Нет никакого способа, которым у импровизированного форта есть крепкая защита'.

`Они, вероятно, боялись нас. Таким образом для их собственной защиты, они построили такую большую крепость'.

Обычно строительство крепости потребовало огромных сумм труда и денег. Это было то, потому что, даже если она стала ключевым пунктом жестокой военой осады, восстановление стен или обслуживание укреплений, было сложным.

`Так что то что они построили большую крепость как доказательство, того что они напуганы нами?'

Если бы армия Деймонда была уверена в победе, они даже не думали бы о создании крепости. Войска могли только думать здравым смыслом.

"Мы должны идти через форт".

"Для марша наших справедливых Экспедиционных войск Бог благословит нас".

Это был председатель Генеральной Ассамблеи Экспедиционных войск.

Священники и представители каждой церкви, которые были игроками возглавляющими армию, говорили то, что было очевидно в их умах.

Поправде говоря, даже Экспедиционные войска позади них быстро организовались, чтобы следовать за ними. Так как многие взяли их армии из областей далёких от королевства Изору, чтобы присоединиться к Экспедиционным войскам, они хотели поспешить. С учетом мнений лордов и дворян, они решили вести военую осаду крепости.

"Сделайте проход".

"Запастись стрелами в достаточном количестве и приготовится устанавливать лестницы. Как далеко Вы роете

подземный тоннель?

Экспедиционные войска установили свои позиции, и они сделали полные приготовления, чтобы вести осаду. Хотя они не сомневались относительно победы они осторожничали, армия Воскрешения, которая захватила королевство Изору, не исчезла также.

Они были ценной силой, которые возглавляют солдат NPC также. Они не хотели терять солдат, которых они старательно обучили посредством военных учений в этом месте. Каменная крепость была очень высока и выглядела толстой, и не казалось, что будет легко проникнуть через неё нормальными методами.

Поскольку Маги поглощали удар, и они сделали организованные военные приготовления. Время летело пока ночь не наступила, рассвет последнего дня месяца, когда монстры становились самыми сильными!

Армия Воскрешения, которую возглавил Деймонд, сделала внезапное нападение на Экспедиционные войска.

Гиганские демонические духи обрушились разрушая ворота крепости.

Топот -- топот -- топот!

Каждый шаг, который делал Демонический Дух, создавал большое землетрясение.

Силы, которые покоились в бараках немедленно, встали.

"Это - враг!"

"Я никогда не думал, что они начнут внезапное нападение!"

Озадаченные взгляды были на лицах лордов, которые приехали, возглавляя множество солдат.

Осады, которые они испытывали обычно, начинались утром и заканчивались вечером. Ночные внезапные нападения, которые произошли бы во время реальных войн, часто не происходили.

Так как было благоприятно просто наблюдать за крепостью. Не было абсолютно никакой причины перенапрячь себя. Даже если они попытались напасть ночью, так как они знали, что это было опасно, ошибка игроков, которые не должны были там участвовать в сборах была большой.

Хотя они знали, что был чрезвычайно высокий шанс, что они могли бы умереть, они не хотели организовывать сборы.

Хотя ночные набеги на телеги с поставками часто происходили во время войны между королевством Каллэмор и Королевством Хевен, в других областях не было, все еще было много людей, которые не испытали реальную войну.

"Всем встать и блокировать их!"

"Это - сражение! Подготовится к сражению!"

Игроки покинули бараки.

Когда они отдыхали, Солдаты играли в покер или пили алкоголь и были в состоянии в котором было трудно подготовиться к сражению.

Было бы трудно выпить алкоголь во время надвигающейся войны, поэтому в последний раз когда они могли, они пили слишком много, и благодаря этому было похоже, что они получат больше урона.

`Прежде чем мы приехали сюда, мы прошли деревенский склад королевства Изору в котором было припрятано много бутылок вина про запас. Все было для этого?'

Это было слишком ребяческим, чтобы назвать это стратегией. Тем не менее, они применили ёё, потому что это была удивительная тактика, которая нашла слабое место врага.

Алкоголь, который обнаружили Экспедиционные войска, в то время как в движении были ограничены поставки, и все пили настойчиво, прежде чем тот алкоголь полностью закончился.

Они жадно пили далеко с мотивацией напиться.

"Черт побери, кто бы подумал что они прибегнут к мелким уловкам!"

Как раз когда нетрезвые игроки наткнулись на них, они вытащили свои мечи и подняли их.

В любом случае половина Экспедиционных войск составляли Паладины и Священники. Так как это было вне рассмотрения для них, чтобы употреблять алкоголь, пьяные игроки намеревались оставить борьбу им и скрыться; не было никакой потребности стоять во фронте и бороться с врагом.

Но достаточно странно, их мечи чувствовали себя намного более тяжелыми чем обычно.

- Вы подхватили болезнь. Здоровье и Манна уменьшены.

Дыхание более трудное, и кашель появился. Если Вы скоро не пройдёте соответствующее лечение, болезнь может быть ухудшена.

Эпидемия распространилась в лагере.

Пересекающийся рой крыс внезапно появился вокруг бараков.

"Клирики, Священники господа! Где Вы?"

"Пожалуйста, вылечите эту болезнь!"

Пользователи искали Клириков и Священников сначала.

Но Священники, которые были способны вылечить их, были в месте, которое уже подвергалось нападению ордой летающих Демонических Духов.

Это было продвижением армии Воскрешения. Это не было простое ночное нападение, а нападение все или ничего сделанное

всеми демоническими духами.

РОАААААР!

"Аххххх!"

"Сражайтесь с врагом. Куда все уходят!"

"Уходите!"

"Сражайтесь, не убегайте!"

Внезапное нападение в последнюю ночь месяца привело Экспедиционные войска к близкому исчезновению.

Армия Воскрешения собрала жизни тех, кто был едва жив, и получила еще больше Демонических Духов и товарищей.

Каждый раз, когда они занимали замки и города, они побеждали другие церкви и разрушили их храмы, их сила и власть поднялись!

Деймонд, который собрал силы, оставленные после защиты королевства Изору, и решил еще раз идти на юг. Он хотел захватить землю, которой однажды управляли Хищники Земли.

Другие Экспедиционные войска были сформированы, и лорды замков собрали лучшие силы на маршруте нападения армии Воскрешения на своих территориях.

Места, где армия Воскрешения прошла, стали раем для Демонических Духов.

* * *

Посредством тяжелой работы Виду удалось возвратить 100 очков характеристики искусства.

"Это - настоящая тяжелая работа, чтобы поднять статистику Искусства, которая потребилась".

Хотя статистика была восстановлена в относительно быстром темпе, это не была легкая задача. Но благодаря этому, Профессиональное мастерство Ваяния повысилось немного и достигло 70%, и его умение Ремесла было также поднято до Продвинутого уровня 6.

Можно было сказать, что умение Ремесла было сувениром гриндинга статов!

Вид обрабатывал сережки с полной осторожностью.

- Статистика Искусства повысилась на 1.

- Скульптурное мастерство увеличилось немного.

- Ремесло увеличилось немного.

- умение Создание Драгоценностей, было приобретено.

- Создание Драгоценностей: умение, чтобы создать ожерелья, сережки и кольца. С более высоким уровнем умения возможно обработать красивые аксессуары с высоким Очарованием.

Теперь это было 101!

Щеки Вида дрожали.

Он даже приобрел исключительное умение ремесла, Создание Драгоценностей.

Вид вздохнул.

"В реконструкции нет никакой невозможности".

Он волновался сильно что он мог бы даже взять магическое заклинание как это.

"Так или иначе, теперь там не много остается до Мастера".

В то время как его члены гильдии в партийном окне чата болтали, Вид, сконцентрировался на создании драгоценностей.

`Есть действительно много скульптур, которые я должен сделать'.

Скульптуры, которые пришли на ум, будут ждать, пока вся его статистика Искусства не будет восстановлена. Это будет тратой, чтобы сделать те скульптуры только для восстановления статистики.

Если бы он не вооружал себя духом реконструкции до сущности его костей, то было бы невозможно не возвратиться. Ли Хён изучил этот вид настойчивости от менеджера компании, который позаботился о том чтобы он нес кирпичи 25 лестничных пролетов, потому что это была трата электричества, чтобы использовать лифт. Затем он получил шопот от Хварён.

- Вид ним. Что ты делаешь?

- Я прокачиваю ремесло в Курысо .

- Ремесло?

- Да. Я освоил навык того, чтобы делать драгоценности теперь.

- Хотя я знала, что создание была возможна с ваянием, Вы можете приобрести даже исключительные навыки?

- Это произошло после того, как я сделал приблизительно 1,000 из них. Работа профессии скульптора в основном не сильно отличается от других профессий обработки.

- О, боже мой! Вы прошли так много для меня. Драгоценности походят на жизнь Танцора ... Огромное спасибо.

- ...

С тех пор, как Вид создал Статую богини, Хварён становилась все более и более интересующаяся его скульптурами.

С самого начала казалось, что она неправильно поняла и думала, что Вид, несомненно, освоил навык аксессуаров для нее.

Вид говорил откровенно.

- Я делаю некоторые части для Хварён тоже.

Конечно, успешные аксессуары были сохранены для Хварён.

Он намеревался продать их богатой Хварён.

- Спасибо. Я хочу увидеть тебя скоро.

Это было, когда он шептал с Хварён и занимался ремеслом.

Кузнецы Курысо услышали тревожные слухи.

"Очевидно армия Деймонда захватила Равнины Нопунем".

"Так одна двадцатая Версальского континент - их территория?"

"Не неправильно было бы сказать, что они в настоящее время обладали самой большою власть. После завоевания королевства Изору непрерывно рождались новые Демонические Духи, таким образом, размер их армии продолжал становиться больше, когда они шли".

"Это действительно страшно".

Вид подслушал это, пока он создавал драгоценности.

Вопрос времени когда цена на предметы взлетит до небес. Поскольку церковь Воскрешения искренне напала, Рыцари Версальского Континента не экономили денег, чтобы защитить себя.

Однако на уровне Союза были заботы.

Логика сдержания все более и более влиятельной армии Воскрешения постепенно собирала силу. Однако война между каждой властью еще не прекратилась, и на основе увеличивающихся цен, только Темные Геймеры наслаждались особым случаем.

`Армия Воскрешения. Тсс, что должно быть сделано'.

Вид также видел изображения армии Воскрешения посредством передач.

Армия Демонических Духов, которая не мог просто быть выражена как "невероятная"!

Армия Воскрешения стала достаточно сильной, чтобы растоптать целую силу Королевства.

Деймонд гарантировал безопасность повинующимся, обычным игрокам и туристам, которые казалось, наслаждались разрывом. Благодаря этому они смогли получить переданные изображения областей, захваченных армией Воскрешения.

Храм напомнил Демонического Духа держашего серп, едя верхом! Это было крупным храмом, который делала армия Воскрешения.

Проблема состояла в том, что форма этого храма была очень знакома Виду.

`Скульптура Десхэнда оставленная позади походила на это ...'

Он начал сомневаться, что это были возможно цепочное задание.

Это мог быть предмет, необходимый для задания Деймонда, или на оборот это могло быть задания, чтобы остановить их. Независимо от того, которой стороной это было, было несомненно, что они были связаны.

`Проблема - ..., Должен я принять это задание или нет'.

Если бы я принял задание, то могла бы быть другая невероятно трудная борьба.

Таким образом, Вид дебатировал относительно этого, когда он занимался ремеслом.

`Если я просто продам ёё и покончу с етим'.

Даже при том, что он хотел продать скульптуру, если умение ваяния не было достаточно высоким, или даже немного недостающим, это был предмет, который не мог использоваться, таким образом, проблема состояла в том, что он не будет в состоянии найти покупателя.

Ожидание Дэйны

Директор Ким Хан Сео смотрел на Ю Бунг Джуна -- его учитель, подлинный гениальный ученый, которого послали небеса.

Беловатые сосредоточенные линии на его голове, красные налитые кровью глаза и массивные очки.

Хотя это был выглядящий словно подчеркивала Ю Бунг Джуна, его интеллект был на том уровне, когда его можно было назвать гением.

`Хотя мир знает, что Королевская Дорога была сделана вместе со мной и другими 17 учеными ...'

Директор Ким Хан Сео слегка покачал головой.

Было много различий в правде, что знала общественность.

`По правде концепт пришел от учителя, и он также разработал основную технологию. Другие ученые и я сделали не что иное как просто изложили в деталях структуру что сделал учитель'.

Для директора Кима Хан Сео и других ученых было пугающим только чтобы сделать свои части за которые они были ответственны.

Было много раз, когда по общему мнению невозможную прекрасную Систему Виртуальной реальности считали фантазией.

Были десятки моментов, когда он вставал с кровати утром после кошмара о неудаче.

Каждый раз, когда они были остановлены на их следах, Ю Бунг Джу вступал, чтобы помочь им и человеку, который понял целая система была также им.

Хотя другие ученые включая директора Кима Хан Сео смогли обычно управлять Версалем ради своих задач, их полномочия были ограничены.

Стараясь подавить его шаги, директор Ким Хан Сео остановился перед Ю Бунг Джуном.

"Я возвратился".

"Да, хорошая работа. О чём говорили дети в офисе?"

"Да. Они были очень озабочены армией Воскрешения".

"Кеке. Я предположил так".

"В частности начальник отдела управления Стратегиями Сон Ил Канг жаловался, что должен работать сверхурочно каждый день".

"Хехехе".

Ю Бунг Джун просто смеялся как будто он уже ожидал это.

"Игрок по имени Деймонд, что ты думаешь о нем, учитель?"

"Давай посмотрим. Ну, он не плох".

Бунг Ю Джун ответил неудовлетворительно.

"Задание армии Воскрешения ... ну, невероятная сумма власти может быть получена от этого задания".

Ученые, которые обращались с главной консолью в Системном управленческом Отделе, наострили уши, чтобы послушать этот особый разговор.

Ю Бунг Джун был ученым, который превысил сам интеллект и изолировал себя, скрывая от мира.

На самом деле внешний мир не знал, но в действительности, Ю Бунг Джун взял на себя роль лидера.

Но то, что действительно потрясло ученых и подняло гусиную кожу, было мощь Богини Версаля. Без любых дефектов им ненужно было вмешиваться в действия искусственного интеллекта.

Это был супер ИИ, который отлично регулировал Королевскую Дорогу начиная с ее выпуска, внушающая страх система, которую можно было даже назвать истинной Богиней.

И это не была просто Королевская Дорога; она даже управляла связанными исполнительными делами Корпорации Юникорн. Даже в этом случаи, Богиня Версаля использовала только 20% её административных ресурсов.

Для ученых это был подвиг, который был бесспорно экстраординарен.

Если кому-то сказать, что эта система была разработана всего 1 ученым, он никогда не поверит вам. Это было суждением ученых, которые не знали Ю Бунг Джуна.

-- Ученый, который не может быть заменен и десятью миллионами людей.

-- Он - ученый, который был бы в состоянии продвинуть технологию в мире на 30 лет, он произвёл многое помимо Королевской Дороги.

Он был человеком, которого ученые могли уважать и расценить как чудесного, до такой степени, что даже быть современником Ю Бунг Джуна было источником гордости для них.

"Жадность разрушила их работу. Хотя они были у руля, так как они используют мелкие уловки ... Позже, они создадут себе больше врагов".

Не было никаких ученых, которые сомневались относительно слов Ю Бунга Джуна.

Слова гения века никогда не были неправильными. Если бы он сказал, что это было так, то в определённый момент это стало бы так. И для ученых, которые знали о заранее подготовленных заданиях и скрытых всюду опасностях с помощью Богини Версаля, они не чувствовали, что армия Воскрешения действительно была кризисом.

Королевская Дорога была большой Виртуальной реальностью.

Столь же сложной как прикладная технология, были истории, скрытые повсюду на континенте, и истории были неисчислимы.

Ученые знали авантюристов, которые скрывались и поднимали их силу, какой уровень воинов был, какие задания происходили, и они не находили причин быть напряженными.

С континентом, который был слишком широк, и невероятно большое количество игроков, которых можно было назвать виртуальной социальной интеграцией человечества, у ученых возникали улыбки на лицах.

Хотя они участвовали в развитии, Королевская Дорога была действительно забавной виртуальной реальностью. После выпуска Королевской Дороги был даже отчет, что счастье человечества повысилось по крайней мере на 40%.

С гордостью, что они открыли двери в новый мир, ученые возвратились к их собственным обязанностям.

Ю Бунг Джун пробормотал себе.

"Люди в этом мире вводят себя в заблуждение слишком легко".

На экране он мог видеть действия авантюристов на Версальском Континенте.

Игрок, который поднял силу, охотясь в джунглях, которые никто больше не будет искать.

Игрок, который тренировал Выносливость, поднимаясь на самую рискованную гору на континенте.

Игрок, который становился более сильным, поскольку они проверили свои собственные ограничения на пустынном острове, заполненном монстрами.

Ю Бунг Джун чувствовал себя счастливым каждый раз, когда он видел этих игроков.

С бесконечными испытаниями на их лимиты они испытывали чрезвычайные ситуации, которым нельзя было подвергнуться на земле.

"Чтобы сказать, что Королевская Дорога - игра ..."

После создания Королевской Дороги и ее выпуска, СМИ сошли сума по технологии.

Передовая технология, которая создавала самую реалистичную виртуальную реальность!

Быстро растущая пользовательская база Королевской Дороги отметила крушение существующих игр.

Новый мир открылся для игроков.

Это вызвало даже обычных людей, которые были незнакомы с играми, стать очарованными, и утверждать, что Королевская Дорога успокаивала индустрию развлечений выходя один за другим.

Корпоративные менеджеры и директора в реальном мире получали большое удовольствие от продажи фруктов в средневековых стенах замка или даже отправки на приключения, вооруженные мечом привязанным к их талии.

Когда они очистили огромные фонды, они получили похвалу как звезды следующего поколения игровой индустрии.

Ю Бунг Джун ухмылялся каждый раз, когда он видел те статьи.

"Мягкие и ленивые люди. Они даже не знают, что их будущее висит здесь".

Это было что-то столь жалостное, что Ю Бунг Ждун не мог выдержать этого..

Он посвятил свою жизнь Королевской Дороге. Это было монументальное произведение искусства, которому посвятил свою энергию и жизнь созданная, как будто это был его собственный ребенок.

Если бы это было только ради создания одной игры, он уже сдался бы давно.

***

После преследования Пылающих Скелетов в течении длинных семи дней они обнаружили главный приз около кладбища наконец, и они смогли очистить и победить его со святым волшебством Клирика.

"Это успех!"

"Отличная работа"

Клирик и Рудокоп были особенно счастливы.

"Дэйн-ним была особенно полезна. Спасибо."

Преследование Пылающего Скелета было трудным даже с квалифицированным охотником. Это было потому что он входил в гору с большим количеством монстров или находил подземелье и скрывался внутри. Когда они остановились, чтобы сразится с преследуемым Пылающим Скелетом, он убежал в другое место, прежде чем они даже поняли это.

Если бы у них не было магии Шамана увеличивающей скорость движения, ловить Пылающего Скелета было бы намного более трудным.

Зубы Дэйны немного показались, когда она улыбнулась.

"Это было ничто. Я не очень помогла в сражении".

"Это не правда. Даже при том, что Вы - Шаман, сила Вашего лечения и все виды полезных навыков ... Если бы Дэйны-ним не было здесь, было бы действительно трудно завершить это задание".

"Дэйна-уни - истинный шаман".

Дэйна твердо завоевала доверие членов ее партии.

"Уни, останьтесь с нами".

"Вы сделаете следующее задание с нами?"

"Да, я сделаю".

В течение нескольких месяцев Дэйна свободно наслаждалась приключениями вместе с членами партии.

Ее известность повышалась день за днем. Когда не было много игроков в Море, которые не знали, кем была Шаман Дэйна, она уехала в приключение на Земле Черного Проклятия.

Это была экспедиция, в которой участвовали более чем из двадцати большинства закаленных авантюристов Моры!

После преодоления новых монстров и нового подземелья, она возвратилась в Мору.

***

"Гмм! Я вернулась в Мору снова".

Дэйна широко усмехнулась .

Мора, к которой она возвратилась после долгого времени ... Она не знала, насколько она пропустит его.

Это было, потому что насладившись достаточным

количеством одиночества в городе небес Лавиас, она отправилась на Север и подружилась с новыми друзьями в Море.

"Но я должна найти решение как снять проклятье ..."

Дэйна сделала взволнованное лицо.

Вся экспедиция получила проклятие на Земле Черного Проклятия.

Их кожа стала темной как у Темных Эльфов, и появились подобные первобытному племени рисунки.

Проклятие, которое уменьшило эффекты волшебства и навыков наполовину!

Это было проклятие, которое не могло быть удалено даже святым волшебством Шамана или Клирика.

`Я пойду, встречусь с Священником сначала'.

Хотя Священники в экспедиции были также беспомощны, они могли только верить в их Священников.

Дейна вошла в церковь Фреи.

Так же к экспедиции, которая только прибыла, была толпа, ждущая благословения.

После ожидания в течение долгого времени в очереди, она встретила Священника церкви Фреи.

"Я хотела бы снять наложенное на меня проклятье".

"Вы получили проклятие древнего зла".

"Да".

"Это вызвано тем, что Вы вошли в место, куда Вы не должны были идти. Это - проклятие, которое сформировалось, когда Вы исследовали землю, которая не приветствует злоумышленников. Чтобы снять проклятие, Вам будут нужны дерево Келпи, Платиновый Порошок, Морковь и Кровь Белого Кролика. Если Вы размажете эти компоненты на теле, затем смешаете их и выпьете, Вы можете быть освобождены от проклятия".

Кроме дерева Келпи, могло бы потребоваться немного времени, другие ингредиенты не были товарами которые легко собрать.

Дэйна улыбнулась, поскольку она не ожидала, что лекарство будет таким простым.

Большое спасибо."

"Для меня это удовольствие. Вся гармония находится в соответствии с желанием Богини".

***

"Покупая и продавая товары!"

"Скажите мне, если есть что-нибудь, в чем Вы нуждаетесь".

Поднятые голоса исходили от продавцов, выстроенных в линию на площади возле церкви Фреи. Соревнование продавцов - вид, который будет замечен где угодно на Версальском

Континенте.

После распродажи всех товаров что она собрала, Дэйна спокойно слонялась по площади.

`На сей раз я расслаблюсь и подожду'.

Встреча с Видом была причиной приезда в Мору.

Однако Вид не возвращался в Мору, и она устала от ожидания и уехала в приключение.

Когда она уехала, Статуя богини Фреи была построена, а также другие многочисленные скульптуры и замок развился также.

Слух, что Вид, граф Моры, возвратился распространился. Однако он, казалось, уехал в другое приключение, таким образом, было сказано, что встретить его будет трудно.

`Каковы били шансы что он вернётся, в то время как она отсутствовала так или иначе?'

Поскольку Дайна смотрела на здание, которого не было там, прежде на недавно развитой улице Моры, она шла вокруг одиноко.

`Статуя богини Фреи, ха ...'

Когда она смотрела на гламурную Статую богини Фреи, она чувствовала себя немного ревнивой. Для нее, кто был только немного более симпатичным, чем средняя девушка, даже когда она рассмотрела себя положительно, она действительно чувствовала себя немного раздраженной.

Она хотела возвратиться к скульптурам в пещерах Лавиаса в ее воспоминаниях, но если бы она сделала это, то было бы еще более трудно встретить Вида.

Это было, когда Дэйна осматривала площадь.

Извините."

Она оглянулась назад на голос, который обратился к ней.

Короткий и тонкий, это была леди, глаза которой выглядели чрезвычайно добродетельными. Из за белой одежды в которую она была одета, у нее должно быть профессия Клирика или Священника.

"Вы звали меня?"

"Да

"Что чем я могу помочь?"

"О, я сожалею о том что прошу вас об этом только после того как встретила вас ... Вы - Шаман, известная как Дэйна, правильно?"

Верно."

"Гмм! Я наконец нашла Вас. Меня зовут Ирен".

Старт разговора заставил Ирен чувствовать себя неловко и очень неудобно, но она не могла скрыть радостное выражение,

когда она нашла Дэйну.

"Моя группа пытается выполнить задание прямо сейчас. Но это далеко, и мы думали, что будет хорошо иметь кого-то с большим количеством магии выживания, таким образом, мы пытались нанять на работу Шамана".

Название задания, которое Пейл обнаружил, было, `Тайна Производства Древнего Нагрудника'.

Было сказано, что книга в которой записан метод изготовления, была похоронена где-то на Севере, таким образом, они хотели, нанять на работу Авантюриста и Шамана и отправится. Тогда они услышали, что известный Шаман по имени Дэйна возвратился именно тогда и нашли ее.

Ирен объяснила снова с нервным взглядом.

"Трудность - С. Если Вы не возражаете, хотели бы Вы отправится с нами?"

Дэйна медленно изучала лицо Ирен.

`Она похожа на хорошего человека. Она также, кажется приблизительно моего возраста ...'

Но она не желала уйти на задание. Она была в ожидании кого-то.

Она не могла всегда просто ждать Вида, чтобы возвратиться в Мору, honbsp; Дэйна широко усмехнулась . так как она только что приехала после завершения приключений, она хотела отдохнуть на данный момент.

Извините. Прямо сейчас я собираюсь отдохнуть ..."

Так же, как Дэйн говорил это, леди, носящая необычное платье с драгоценностями, шла к ним от направления магазина.

Каждый раз, когда онanbsp;- *Вы подхватили болезнь. Здоровье и Манна уменьшены. &Дыхание более трудное, и кашель появился. Если Вы скоро не пройдёте со легко ступала вперед, она сопровождалась глазами игроков на площади. Просто наблюдение ее прогулки могло поднять чувства энергии и удовольствия.*

`Она - Танцовщица'.

Однако единственные профессии, которые могли пойти на приключения или охотиться, нося платья, были Менестрелями и Танцорами. Она также носила браслеты, ожерелья, сережки и короткие каблуки, которые были удобны, чтобы танцевать в них.

Так как она не держала инструмент, Дэйна пришла к заключению, что она была Танцовщицей.

"Хварёнг-уни, где Вы были?"

"Я ела в ресторане. Но кто это?"

"Это - Дэйна-ним. Она - известный Шаман ..."

"Ах, тот человек!"

Хварён смотрела на лицо Дэйны, как будто она видела его

раньше.

Так как она была Шаманкой с черной, подобно драгоценному камню кожей, она была чрезвычайно отличительной.

"Вы спросили, собирается ли она идти с нами на задание?"

"Да. Но к сожалению не кажется, что она будет в состonbsp;янии отправится с нами".

Дэйна, которая стояла в стороне и слушала разговор Хварён и Ирен, внезапно вмешалась.

"Эй там, я передумала".

"Что?"

"Приключение, о котором Вы говорили сейчас, я также хотела бы сделать его вместе".

"Действительно? Здорово! Спасибо."

"Да. Спасибо что взяли меня".

Дэйна принял предложение Ирен.

Статуя богини Фреи, которую ваял лорд Моры Вид!

Это было, потому что лица статуи и Хварёнг были чудесным образом похожи.

***

Ли Хён ежедневно тренировался в додзё Ан Хён Дона.

Тренированные мышцы Ли Хёна, которые не имели лишнего жира, и его физическая сила и выносливость, становились более сильными каждый день. Испытывая адское обучение от 4 различных преподавателей в течении 30 минут от каждого, тело Ли Хёна становилось оружием.

"Даже острый меч абсолютно бесполезен в руках необученного человека. Если Вы не имеете полного контроля над телом, то Вы можете забыть об удержании меча. Хотя обучение грубо, это - процесс, который требуется чтобы полностью овладеть мечом".

Ли Хён искренне следовал за резкими наставлениями Джунг Иль Хёна. Он вынес адское обучение без единственной жалобы.

Это было до такой степени, что преподаватели консультировались между собой.

"Разве интенсивность обучения не слишком сильна?"

"Если мы будем продолжать в том же духе, то разве он не скажет, что уходит?"

"Даже я не знаю. Так как Мастер сказал нам делать это, он должен иметь что-то на уме".

"Это, вероятно, верно, правильно?"

"Хотя иногда у него действительно нет идей ..."

"..."

Поскольку Ли Хён приручил тело, он чувствовал, что усиливались его истинные навыки.

Если бы его тело было укреплено, то его умственная сила была бы повышена.

Сила воли, которая сформировалась, если он преодолел трудное обучение!

То, когда он закончил сессию адского обучения с преподавателями, он делал перерыв попивая чай, который Ан Хён, дал ему.

"Это - женьшеневый чай".

"Спасибо, Мастер".

Ли Хён проглотил женьшеневый чай.

Он хотел пить, но это было так, что он мог выпить другую чашку здорового чая!

Ан Хён Дон заговорил выпивая очередную чашку женьшеневого чая.

"Обучение не тяжело?"

"Оно выполнимо".

"Да. Это достойно похвалы. С таким отношением Вам необходимо прогрессировать дальше. Как остальная часть Вашей жизни?"

"Моя жизнь?"

"Я говорю о Вашей собственной жизни. Я говорю о том, как Ваша жизнь".

С задумавшись на момент Ли Хён кивнул.

"Хорошо".

"Хорошо? Что значит хорошо?"

"Бабушка проходит лечение хорошо, и моя младшая сестра ходит в университет. Как и я ..."

Ли Хён кратко колебался и говорил.

"В моей жизни нет никаких больших жалоб".

В трудные дни еда и жизнь были самым большим беспокойством.

Хотя были времена, когда он не мог пройти лечение, когда он был болен, теперь он даже смог сэкономить изрядное количество денег. Когда он играл в Королевскую Дорогу, он смог купить вещи, в которых они нуждались, таким образом, не было многих элементов, которые огорчали его.

Ан Хён Дон покачал головой.

"Это - не буквально Ваша повседневная жизнь?"

"..."

"Действительно ли Вы удовлетворены своей текущей жизнью?"

"Да".

Ли Хён ответил легко.

Обучение в университете было немного утомительным и

надоедливыми, но кроме него он получал вещи, которые он хотел, таким образом, он жил довольно.

"Прямо сейчас это прекрасно. Я даже учусь в университете, моя младшая сестра учится хорошо также, и Бабушка возвращает свое здоровье ..."

Ан Хён Дон спросил резко.

"Тогда что является работой, которую Вы хотите делать".

"... работа которую я хочу делать?"

"Является ли это целью, которую Вы имели, так как Вы были молоды, или, должно быть, была некоторая работа, которую Вы хотели сделать".

Ли Хён на мгновение затих.

Он жил все эти дни для пользы его сестры.

Когда он спал ночью, были времена, когда он боялся что придёт утро. Годы, когда он волновался, в то время как он ел, вещи, что он будет делать после того как голод исчезнет.

Без надежды он жил, отчаиваясь.

Если бы не было никакой обязанности поддержать его семью, то он, возможно, был в состоянии сделать чрезвычайное решение раньше.

Теперь его младшая сестра выросла, и она даже пошла в университет на стипендии, которую она получила. Большая хирургическая операция у бабушки была закончена, и она ждала, чтобы прийти в себя также.

Цель его жизни состояла в том, чтобы жить для его семьи. Если он больше не должен был бы заботиться о своей семье, что он сделает, впоследствии было чем-то, о чем он никогда не думал.

После вздоха Ли Хён сказал.

"У меня нет мечты".

***

Мечи пересекли Равнины Отчаяния и достигли деревни Орков в Горах Юнхон.

Место изобиловало игроками Орками с лицами свиньи, и потому что они так бистро размножались были даже целые семьи, собранные там.

После того, как женщина или мужчины решили соединится, даже если бы они поели всего один раз вместе, то молодые Орки родились бы.

Пятый Меч держал голову в руках.

"Мы разрушены. Чтобы сказать они - поженятся на Орках ..."

Третий Меч погладил его плечо.

"Всё хорошо сахунг, просто мужчина и женщина разделяют одну пищу вместе. Мы должны понять, что это - естественная

природа Орков".

Четвёртый меч также вмешался.

"Сахунг, мужественные широкие взгляды - то, что позволит выиграть игру".

Конечно, настоящий секс был возможен в Королевской Дороге.

Люди или Эльфы могли также стремиться получить дом, и было много случаев, когда любящая пара сделала так, чтобы провести удобное время вместе.

Однако Орки были особым случаем -- если бы они съели всего один ужин со своими супругами или кем-то с кем они били близки, то молодые Орки родились бы.

Сначала, конечно это было слишком непрактично, и было много несчастных Орков мужчин, которые сказали, что прогрессия была слишком легким. Это была расовая особенность Орков, энергичная особенность воспроизводства. Были злые намерения использовать в своих интересах это расположение и многие кто хотел очень убедиться.

Однако скоро они осознали причину, почему Орки должны были быть в состоянии рожать Орков просто разделяя одну пищу.

`Похоже, что 4 пальца поместятся в ноздре женщины Орка партнера'.

`Партнер - мужчина Орк! Если он открывает рот и зевки, целый арбуз мог бы поместится там'.

`Только посмотрите на пухлый жир по бокам и живот, в трезвом уме сложно быть вместе с ним'.

`Какое облегчение'.

Они были очень удовлетворены все что, что они должны были сделать, это разделить еду вместе, и Орки повторили распространение.

Деревни Орком в Горах Юнхон расширялись.

Взрослые Орки взяли бы с собой малышей Орков и заставляли бы их развиваться. Целые семьи племен Орков развились, и Орки, управляющие семьями, появились.

Так как Сведчи была орком Командиром, после того, как она достигла Гор Юнхон, она излучала свет таланта.

"Вы Орки, чве-чве-чве!! Мы должны есть больше. Должны иметь больше еды. Давайте бороться. Чве!"

Не было никаких разумных объяснений или причин любви. Она сделала Орков удовлетворенными просто едой и сражением с логикой и созданием подчинённых.

Около деревень Орков было много туристов, которые приехали посмотреть и удовлетворить их любопытство.

"Орки действительно выглядят уникальными".

"Отдельные Орки слабы, но их репродуктивный уровень - что-то, чего стоит бояться. Они не принимают на работу наемников, молодые Орки могут легко выйти и бесконечно проявлять свою преданость ... я думаю, что Орки будут в состоянии вырасти действительно быстро".

"Это будет хорошо даже при том, что они говорят, что Орки в действительно плохих отношениях с Темными Эльфами?"

"Так как игроки могут теперь выбрать Темных Эльфов также, острые конфликты между ними, вероятно, произойдут".

"Война с Людьми могла произойти в будущем также".

"Расовая война между Орками и Людьми? Есть, вероятность этого. Если число отдельных Орков вырастет, и они отправятся на Центральный Континент, то нет сомнения, что они схлеснутся с друг другом".

"Возможно сейчас лудшая возможность ударить, когда Орки слабы?"

"Нет ничего, что мы можем получить, сражаясь с Орками. И это слишком далеко, чтобы пудешествовать для Человеческих армий, чтобы пересечь Равнины Отчаяния. Если борьба с Орками произойдёт, то это само могло стать заданием, таким образом, есть, вероятность что есть много людей, которые ждут ее".

Туристы не шли в деревню а наблюдали снаружи. Это было то, потому что отношения между Орками и Людьми не были настолько хорошими, таким образом, было опасно быть рядом.

Однако, Мечи вошли в деревню Орков без любого преглошения, и после наблюдения, что Мечи делают задания вместе с Орками женского пола, туристы были очень потрясены.

"Как человеку может понравиться это? Орки даже не заботятся о них".

"Это должно быть часть задания".

"Я думаю, что это могла быть особенность их профессии. Я слышал, что есть профессии, у которых есть высокая близость с другими расами".

Когда туристы настраивали свои мнения друг против друга, убедительный ответ появился.

"Только посмотрите на их внешность. Есть ли различие между ними и Орками мужского пола?"

"..."

Более близкий взгляд показал, что ето объяснение было вероятно.

Хотя было несомненно, что они были Людьми, их широкие плечи и их телосложения превзошли Орков.

Только, видя те тела, простые Орки легко стали дружелюбными к ним.

***

"Хяя!"

Первый Меч яростно размахивал двуручным мечом.

Людоед. С точки зрения одной только физической силы монстр был первоклассным противником.

Первый Меч, который был в вершине его класса, учения искусства меча, не смог подавить его накопленный гнев.

Движение меча было быстро и интенсивно.

*Куооооо! *

Людоед размахивал его топором с чрезвычайной яростью, и хотя ветер задел его лицо, когда топор прошел, Людоед был неспособен следовать за естественными движениями Первого Меча.

"Тах!"

Первый Меч размахивая изношенным мечом качался из стороны в сторону перед Людоедом. Даже с его выдающейся силой нападения, Людоед не умирал легко.

Так как он не использовал навыков, он имел в запасе много манны. Он намеренно не стремился бистро убивать Людоеда.

Слова его самого блестящего ученика, который пришел к нему поздно, не оставляли его голову.

"Чтобы не иметь никакой мечты ..."

Воспоминания Первого меча о его юности пришли на ум.

`Там били только сражения для меня'.

Он преследовал силу и продвинулся к борьбе, которая заставила его кровь мчаться.

Было много раз, когда он должен был поставить свою жизнь на кон, и он даже боролся с ужасными ранами в смертельных ситуациях. Хотя он очень кратко чувствовал себя удовлетворенным после нанесения поражения сильному противнику, оно просто привык к процессу поиска более сильных соперников чтобы бросить им вызов.

После только сражений и обучения, как будто находившийся в чей-то собственности, его юные дни прошли.

Затем однажды когда он пришел в сознание и озирался, он поднялся до положения главного фехтовальщика.

Слава восхищения и шрамы, которые он получал каждый раз, когда побеждал сильного противника. Он был инновационным, повышенным Первым Мечом, которого никто не мог превзойти с мечом.

Хотя было много людей среди населения, которые не знали, кем он был, мастера единоборств и люди подпольного мира были теми кто был в страхе и боялись его.

Несмотря на это, одна часть сердца Первого Меча была пуста.

После того, как он достиг своей цели, у него не было жизненного партнера, и его вся семья думала, что он умер.

"У меня не было семьи".

Пустота и отчаяние, которое следовало из цели, которой он достиг по своей жизни!

"Хотя я стал лучшим с мечом, не было никого вокруг меня".

Прежде чем Первый Меч возвратился к обычной жизни вернувшись в Корею, поиски его семьи и воспитания его учеников, он провел много времени водиночку.

Не было никакой причины его ученикам следовать по его стопам.

Это было то, потому что бремя семьи было тяжким весом на его плечах. Так как это было что-то, что могло быть сделано вместе с семьей, друзьями и поддерживающими братьями, не было никакой причины чувствовать себя одиноким.

Вид имел сильное желание и суждение, и обладал способностью немедленно принять меры и провести в жизнь его навыки. Если было что-нибудь, что он должен был сделать, он не колебался. Хотя он иногда показывал тенденцию для робости, он был человеком.

В его текущем состоянии он походил на ребенка, ищущего его цель в жизни и мечту.

"Я завидую етому ребенку".

Честные чувства Первого Меча позволили понять его лучшего ученика на сто процентов. Если бы у него также была маленькая сестра, столь же красивая и милая как Ли Ха Ян, то он никогда не оставлял бы свою семью.

"И как его друзья снова".

У него даже были приятные и красивые леди как Хварёнг, Ирен, и Ромуна рядом.

Первий Меч оглянулся назад на его воспоминания.

Как его юные дни прошли?

"Были только неудачно выглядящие мужчины! Я должен был стать более сильным, если только растоптать вниз тех высокомерных ублюдков".

Если он был в такомже положении что и Вид, пришлось бы ему только бороться в его юности!

"Эта отвратительная, жизнь холостяка".

Первый Меч ворчал и укрепил его решение.

"Я оставил его в покое в руках других преподавателей на слишком долго. Пора учить его теперь".

Он показал бы Виду, каково истинное адское обучение было.

Он решил, преподавать Виду настоящий меч.

***

С приближением фестиваля увеличивалось число студентов, остающихся в Университете Кореи допоздна.

Каждый факультет готовил игры и мюзиклы, и сцена для исполнения музыки была установлена. Ожидания музыкального фестиваля, волшебного шоу, и даже спортивную встречу соседнего университета распространяется через слухи.

Ли Хён не мог возможно понять это.

"Почему мы должны делать что-то, что может быть увидено по телевидению?"

С его совершенно скудной чувственностью, просто не имея необходимости учиться в течение нескольких дней праздников в университете было приятно. Ли Хёну фестиваль Университета Кореи, который соответствовал хорошо подобранной региональной культуре, и посещался многими известными знаменитостями, был просто неудобством.

Однако его старшие с факультета вышли и угрожали им.

"Мы не можем быть опережены другими факультетами на этом фестивале. Мы не можем позволить им отнестись несерьезно к нам просто, потому что мы - новый факультет. Все понимают?"

"Да!"

Новые студенты ответили улыбчивыми лицами.

Ли Хён держал язык за зубами.

"Что бесполезный конкурентоспособный менталитет. Почему им нельзя посмотреть вниз? Жизнь жила, в то время как прохождение незамеченного довольно удобно. Остановка антагонизма и предубеждения университета? Какая ерунда".

У него были значительные жалобы, но так как он не хотел связываться с чем-то неприятным, таким образом, он остался тихим.

`Даже если я не скажу это, то кто-то еще, вероятно скажет'.

Не было правила, в котором было сказано, что все должны были участвовать в фестивале, таким образом, все, что он должен был сделать, было ожиданием чтобы уйти.

Поскольку день фестиваля наступал всё ближе и ближе, факультет виртуальной реальности не сделал определенные планы по тому, что делать.

"Что относительно того, чтобы нарядиться как наши персонажи из Королевской Дороги и сделать парад?"

"Мы должны сделать большого динозавра. Мы могли сделать голограмму Тираннозавра, и если у она, бродила вокруг фестиваля, это могло бы быть основным моментом фестиваля".

"Как насчет несравнимо порочного Велоцираптора? Если у нас будут сотни их бегущий вокруг и охотящийся на людей ..."

Только абсурдные и грандиозные идеи появились, а

разумный план не формировался.

Это произошло когда оставалось только две недели до фестиваля.

Руководители студенчества провели встречу с целым факультетом.

"Мы должны сделать что-то также".

Это было объединенной точкой зрения исполнительных старших, включая президента.

Однако не было ни приготовлений, ни планов.

"Это утомительно, чтобы подготовить что-то к каждому фестивалю, и уже нет времени, таким образом, мы не можем просто пройти его?"

Чой Сан Джун осторожно высказал свое мнение. Тогда возвратившиеся старшие говорили с беспристрастным тоном.

"Преподаватели в настоящее время задаются вопросом, должны ли они сделать другую общую тренировку (OT) факультета перед разрывом".

"...".

"Определенно, это - значительней Силмидо, курс в 6 ночей, 7-дней ..."

"Я определенно хочу участвовать в фестивале!"

Ранее незаинтересованные старшие и новые студенты предложили свои мнения.

"Проблема - в том что мы могли сделать ...? Конечно, мы должны заняться, спортом от имени нашего факультета. С тех пор есть много девушек в нашем факультете, было бы хорошо, если бы многие из них вышли и участвовали. Кто-либо настроенный против этого?"

"..."

"Я вижу, что нет ни одного. Тогда позвольте нам просто сделать, чтобы все приняли участие".

Президентские слова были абсолютными.

Страдание немного на фестивале было в сто раз лучше, чем путешествие на Сильмидо.

"После этого я думаю, что мы срочно должны выйти на по крайней мере на музыкальном фестивале, потому что преподаватели приезжают и смотрят".

"Для музыкального фестиваля соберите приблизительно пять игровых команд и пошлите их".

Они быстро пришли к соглашению. Хотя это был фестиваль, которым должны наслаждаться студенты, они сделали бы что угодно, чтобы произвести на преподавателей впечатление.

Даже для студентов, просто посещение было скучным, но так как фестивали Университета Кореи были известны и было много

вещей на которые можно посмотреть, они ждали фестиваля.

"И я думаю, что мы должны будем открыть бар также, потому что мы должны заработать фонды событий из бара. Кто хочет участвовать в баре?"

Если бы это был бар, то они должны были бы готовить до позднего вечера, и было много работы по дому которую необходимо было сделать. Учитывая все обстоятельства, хотя это была утомительная работа, Ли Хён охотно поднял руку.

"Вы - Ли Хён, правильно? Хорошо, спасибо. Кто-либо еще?"

Настроением это казалось что все новички и старшие должны были участвовать по крайней мере в одной задаче.

Он судил, что было лучше работать в относительно удобном баре.

`Игра или независимо от того, что готовится всю неделю, поэтому просто страдать в течение фестивального времени, вероятно, лучше'.

Так как бар открылся в течение дня, он мог бы даже быть в состоянии сэкономить немного времени. Однако, исключая Ли Хёна, не было никаких студентов, которые добровольно подняли их руки. Во многих отношениях работа в баре мешал бы им виделится, и они расценивали её как боль, таким образом, никто не хотел участвовать.

Затем 1 студентка подняла руку и сломала общие ожидания.

Это была честь, что она просто пришла в тот же самый университет что и они. Хотя они видели ее в университете каждый день, именно она была так красива, что они задались вопросом, была ли это мечта, действительность или небеса.

Сео Юн подняла ее руку.

Даже президент был так озадачен, что он говорил формально.

[T/N: В корее, формальные и неофициальные речы очень различны.]

"Конечно, Вы не планируете участвовать в баре?"

Сео Юн кивнула немного.

Тогда другие студенты мужского пола одновременно подняли руки.

"Президент, я тоже! Я тоже хотел бы попытаться работать в баре".

"Я поднял руку сначала. Пожалуйста, просто позвольте мне сделать это".

"Сунбае. Нет, хён-ним! Это - я Донг Хун! Вы втиснете меня, правильно? Правильно?"

"Сан Хён, я буду покупать для вас Вас выпивку, пока мы не получим высшее образование я просто прошу, чтобы Вы дали мне работу в баре. Я запомню Вас как спасителя своей жизни!"

Глаза других студентов сияли ярко, поскольку они кричали что, они будут участвовать, и список персонала бара, быстро заполнился.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ ...

Перевод ищет редактора пишите в комментариях свои предложения.

nbsp; "Действительно ли Вы удовлетворены своей текущей жизнью?" nbsp; С его совершенно скудной чувственностью, просто не имея необходимости учиться в течение нескольких дней праздников в университете было приятно. Ли Хёну фестиваль Университета Кореи, который соответствовал хорошо подобранной региональной культуре, и посещался многими известными знаменитостями, был просто неудобством. &&&&&&&&&